
掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.238
专题企划
而立之年，经典依旧
《超级马里奥兄弟》30周年纪念
研究中心
万亿魔坏神
PSV
超级机器人大战BX
3DS
卷首特报
东京游戏展2015特别报道
新闻/展台活动/试玩报告/欢乐游记一网打尽！
攻略透解
口袋妖怪超不可思议的迷宫
3DS
勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主
3DS
赠品
《传颂之物 虚假的面具》
主题海报

《掌机王SP》238辑



今年的TGS精美小赠品也由小编长途跋涉从东京带回来了。这些赠品将在238和239两辑连续送出。以下是本辑回函读者有可能获得的奖品名单，感兴趣的读者请仔细阅读下方的“参与方式”。我们等待您的参与——快把它们抱回家！

参与方式

1.剪下本辑“掌门人”栏目第279～280页的页脚印花。

2.将印花贴在本辑附赠的“读者回函表”上。

3.于2014年10月31日前（以邮戳时间为准），将该“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020）。

注：本次的中奖名单将在《掌机王SP》第240辑上公布，敬请关注。

1名 《噬神者 解放重生》主题文件袋

1名 《怪物猎人X》布制小挎包

1名 索尼主题护照夹

1名 《跨界计划2 勇敢新世界》主题文件夹

1名 索尼主题挂绳

1名 索尼主题迷你笔记本

1名 索尼吉祥物主题文件夹

东京游戏展2015——更自由地与游戏同乐



勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主



口袋妖怪超不可思议的迷宫



封面用图：TGS 2015宣传图
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.238

光盘地址:http://www.tudou.com/programs/view/0ZFE9tytpmw/
密码:D57f9r



目录

CONTENTS

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

东京游戏展2015



文 掌机王全体小编 美编 咕噜

今年的东京游戏展（简称 TGS）也在千叶海滨幕张信息中心成功举办。与往年一样，为期 4 天的展会从 9 月 17 日持续至 20 日，吸引了大量的厂商和游戏爱好者聚集。根据报告，今年的 TGS 总入场人数达到 268446 人，继 2013 年之后排在历届第二位。除了白银周的连休影响外，相信本届 TGS 的举办质量也是原因之一。作为近年来的倾向，展会中的智能手机游戏展位一直在逐年增多，而今年的东京游戏展已经明显从过去的家用机游戏独占鳌头，完全转变为了家用机游戏和智能手机游戏各占半壁江山的百花缭乱景观。即使是常年致力于传统游戏的大厂，也在自家展台设置了不少智能手机游戏展位，供其他智能手机游戏开发小厂外挂展出。而强势的智能手机游戏大厂，其声势也不落于人，例如本届最大最抢眼的展台，便是出自展出了《碧蓝幻想》的 Cygames 之手——他们甚至还在 20 日中午请来了交响乐队进行演奏（笑）。

除了智能手机游戏的如日中天外，本届展会的另一大看点，就是索尼于去年公布的“墨菲斯计划”，已经正式确立名称为“PlayStation VR”。作为 PS4 用于体验虚拟世界的外设，PS VR 在展会上展出了 10 款可供体验的 DEMO，其中也包括我们掌机玩家非常熟悉的《枪弹辩驳》、《真·三国无双》和《初音未来》在内。PS VR 的展出，成为了索尼展台最为靓丽的一道风景线，每天的排队人数都源源不绝，其逼真的临场感也博得了交口赞誉。虽然目前提供的





DEMO 水准还远远不能制品化，但这款产品将来或许会成为 PS 系游戏不可或缺的设备之一。

虽然近年来世间时有“传统游戏衰落论”传出，但包括上文提到的 PS VR 在内，还有展会上 PS4《星球大战》的超高人气，以及《怪物猎人 ×》的试玩整理券被瞬杀，都在象征着传统游戏并没有因智能手机游戏的崛起而变得衰退，依然保持着稳定的用户群。多种多样的游戏娱乐方式正在逐步进入我们的生活，作为圈内人士，小编们对未来依旧充满希望。

接下来，就让我们一起走进本辑的 TGS 特别报道，来一起体验这恢弘的游戏盛宴吧。

TGS 2015特别版

掌机情报站

事件 EVENT

任天堂社长终选定，君岛达己任期仅一年



9月14日，任天堂官方宣布由君岛达己就任社长，自7月11日岩田聪去世后悬而未决的社长一职终于尘埃落定。君岛达己现年66岁，他曾于2002年接替荒川实担任美国任天堂董事，为NDS在北美市场的普及做出了卓越的贡献。2013年离开美国，返回任天堂本社担任常务董事、经营统括本部长兼总务本部长。继任后君岛达己在记者会上表示将会秉承岩田聪的经营方针，并积极开展新的业务，而且自己的任期暂定为一年。此前担任代理社长一职的宫本茂作为创意研究员、竹田玄洋作为技术研究员，继续在各自擅长的领域为公司提供建言。

软件 SOFTWARE

两款《塞尔达》发售日确定，《火枪手》、《无双》蓄势待发

在欧版、美版的发售日相继公开后，3DS游戏《塞尔达传说 三角力量 3个火枪手》的日版发售日也敲定在10月22日，比其他版本早一天。游戏将沿袭《四支剑》的精髓，需要三名玩家相互配合才能顺利过关。《塞尔达无双 海拉尔全明星》则于TGS期间公布了发售日——2016年1月21日，而且已确定本作不支持联机，仅供玩家单人游玩。一款强调多人协力、共同解谜，一款则主张一骑当千、爽快杀敌。无论喜欢哪一种风格，对于《塞尔达》的粉丝而言，又能在3DS平台继续冒险就足够了。





事件 EVENT

SCE展前发布会，处处皆是PSV痕迹

9月15日，SCE惯例地召开TGS展前发布会，由总裁盛田厚亲自主持。与去年不同的是，今年发布会上的“PSV痕迹”很重。虽然SCE第一方的侧重点明显在PS4上，就连诞生于PSV的“《重力异想世界》系列”都转战到了家用机平台，但第三方不遗余力地为PSV贡献新作，其中不少都是首次公开，也让掌机玩家对这个平台增添了一些信心。

《海贼王 沸腾之血》





作为时下最热门的动漫作品，《海贼王》于今年6月被吉尼斯世界纪录载入史册，其改编的游戏中也有许多成功案例。《海贼王 沸腾之血》（ワンピ–ス バ–ニングブラッド）是由Spike Chunsoft打造的全新力作，游戏为对战类ACT。从公布的PV来看，除了路飞、艾斯等经典人气角色外，萨博、多弗朗明戈也已参战。本作预定于2016年登陆PSV和PS4平台，更多详情有待日后公开。

《机动战士高达EXTREME VS-FORCE》

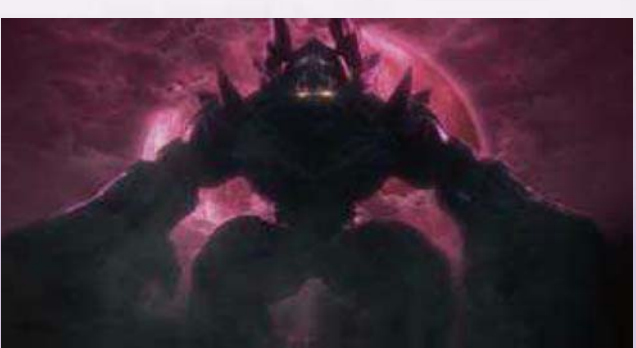


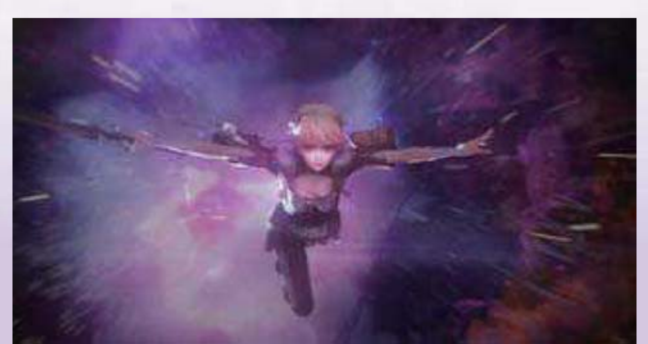


自从PSV掌机发售以来，不少玩家就期待能够有一款《高达VS》游戏登陆该平台。2012年发售的《机动战士高达SEED 激战宿命》显然达不到这种高度，而后来推出的“《高达破坏者》系列”则是以共斗而非对战为主题。如今《机动战士高达 EXTREME VS–FORCE》（机动战士ガンダム エクストリ–ムバ–サス フォ–ス）终于公布！本作并非家用机或街机移植，而是完全针对PSV开发的新作，除了传统的2V2对抗外，还允许玩家编成由最多6架机体和1艘战舰组成的小队展开“部队战”。10月即将播出的TV版动画《机动战士高达 铁血的奥尔芬斯》中的高达・巴巴托斯也会参战！根据官网的信息，本作支持本地联机（暂不支持网联），预定于今冬发售。

《讨鬼传2》

由于众所周知的原因，PSV平台涌现了不少“狩猎/共斗”题材的佳作，其中以“和风共斗”为题材的《讨鬼传》凭借鲜明的美术风格和融入御魂搭配的玩法，牢牢占据着一席之地。《讨鬼传2》的公布可以说是意料之中，但出乎意料的是，制作人小笠原贤一强调本作是开放世界（Open World）。在家用机平台沙箱游戏为主流的当下，共斗游戏采用开放世界可谓是业界首次。本作预定于2016年发售，目前仅有一段简短的概念影像。





《沙加 猩红恩典》



2014年是"《沙加》系列"25周年，在去年9月Square Enix召开的纪念发表会上，曾公布过一款暂名为《沙加2015》的PSV游戏，不过从那以后就再无消息。转眼一年过去，这款作品终于重新浮出水面，正式名称确定为《沙加 猩红恩典》（サガ スカ－レット グレイス），并预定于2016年发售。本作由系列制作人河津秋敏带队开发、伊藤贤治负责音乐、小林智美担任人设，相信系列老玩家看到这样熟悉的制作班底都会无比期待。



《祭品与雪之刹那》

Square Enix在今年E3期间公布的"刹那计划（Project SETSUNA）"是一个全新的原创IP企划，SE为此特别成立了"东京RPG工厂（Tokyo RPG Factory）"并广招贤士，力求开发出一款能让玩家找回九十年代RPG乐趣的游戏。在TGS期间这款作品也终于揭开了面纱——《祭品与雪之刹那》（いけにえと雪のセツナ），并预定于2016年登陆PSV/PS4平台。故事发生在一座岛屿上，那里自古以来有一个传统，每十年就要献上一个祭品，从而抑制魔物的侵害。名为"刹那（セツナ）"的少女就是下一个被选中的祭品，玩家扮演的佣兵要把她送往举行仪式的边缘之地，故事也就此展开……

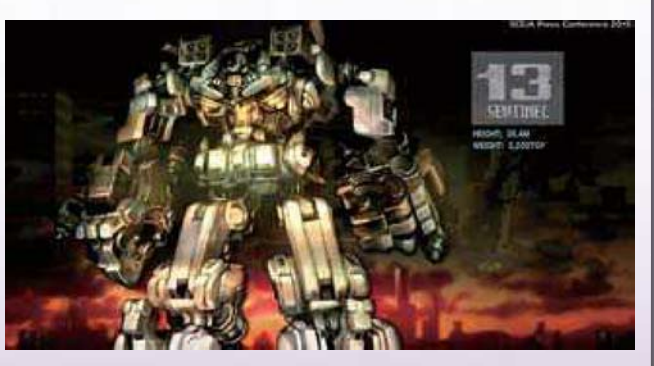




《十三机兵防卫圈》

7月20日Atlus曾和Vanillaware共同举办过一次网络发布会，除了公布《奥丁领域 里普特拉西尔》外，另一个新企划一直保密到TGS才揭晓。《十三机兵防卫圈》以现代为舞台，概念PV营造出末世将至的氛围，主人公是日本的中学生。除了一如既往的唯美画面外，这也是香草社首次制作现代背景的游戏，而且融入了机甲的设定。本作目前仅确认登陆PSV和PS4平台，更多详情《掌机王SP》在今后会跟进报道。





苍穹：香草社玩机甲了，好期待！一款重制、一款新作的节奏跟《龙之王冠》+《胧村正》时类似。

《新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期》

“《枪弹辩驳》系列”的正统续作千呼万唤始出来，新作的命名方式也遵循了系列不走寻常路的传统，名为《新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期》（NEWダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期），所选平台同样为PSV和PS4。故事发生在新的学园，一场全新的厮杀即将上演，宣传影像中不但出现了来自《绝对绝望少女 枪弹辩驳外章》的黑熊和白熊，还透露了名为“混乱议论（议论スクラム）”的新系统。





事件 EVENT

SCE亚洲发布会，中文游戏海啸不停



9月16日，SCEJA再度召开了面向亚洲市场的发布会，依旧由织田博之担任主持。在介绍去年SCEJA的亚洲发布会时，小编曾用“中文游戏海啸来袭”来概括，今年同样如此，而且势头更猛。大量的官方中文版游戏在此期间公开，算上此前China Joy上已经确认将会推出的国行中文版，下面这个长长的列表相信能让国内玩家欣喜若狂。此外，《讨鬼传2》、《新枪弹辩驳V3》等作品虽然官方尚未宣布，但推出中文版几乎也是板上钉钉的事。

其实就像“《如龙》系列”制作人名越稔洋在TGS期间所说的那样，《如龙0》中文版的销量超过了他们预期的2～3倍，这才促使SEGA今后会更积极地推出中文版，最新公布的PS4游戏《如龙 极》和《如龙6》都已确定会发行官方中文版。而对于玩家而言，想要不受语言隔阂地享受更多的游戏，支持正版中文版也不再是一个喊喊而已的口号。

游戏译名	中文版发售时间
SUPERBEAT: XONiC	预定 2015 年 10 月 22 日
英雄传说 空之轨迹 FC 进化版	预定 2015 年 10 月
数码宝贝物语 电脑侦探	预定 2015 年 11 月 26 日
真・三国无双 7 帝国	预定 2015 年 11 月下旬
噬神者 解放重生	预定 2015 年 12 月 24 日
伊苏 塞尔塞塔的树海	预定 2015 年秋
机动战士高达 EXTREME VS-FORCE	预定 2015 年冬
Persona4 彻夜热舞	预定 2015 年冬
奥丁领域 里普特拉西尔	预定 2015 年冬
勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多	预定 2016 年
勇者斗恶龙 英雄集结 Ⅱ 双子之王与预言的终结	预定 2016 年
初音未来 女歌手计划 X	预定 2016 年 3 月
召唤之夜 6 失落境界	未定
限界凸起 萌录水晶	未定
薄樱鬼 真改 风之章	未定

白菜：其实《新枪弹辩驳V3》影像中的黑熊、白熊很可能只是新角色的替代品，不见得与游戏有关。

文 果汁 美编 香山

公开基调演讲

TGS2015

今年TGS2015开幕后惯例的CESA（日本计算机娱乐供应商协会）基调演讲也顺利举行。今年新就任CESA会长职位的冈村秀树以《日本游戏产业的现状与新生的CESA》为题进行了演讲，同时玩家们熟悉的Level-5公司的日野晃博也带来了关于《正因身兼创作者与经营者两职才能做到创造出热门作品》的演讲。众所周知，近年的游戏产业里传统家用机游戏势头大不如前，方便易玩的智能手机游戏在游戏业界里的地位逐渐提高，关于这种现状CESA抱持怎么样的见解？而推出了“《妖怪手表》系列”这种妖怪级软件的Level-5，又会为开发热门软件提供什么心得？所有问题都将在下文的演讲内容里得到解答。

日本游戏产业的现状与新生的CESA



冈村秀树（后文简称“冈村”）首先说明了CESA重获新生的经纬。原本的CESA聚集了以制作家用机游戏为中心的厂商，而今年则与以社交游戏为中心的JASGA（Japan Social Game Association，中国统称为日本社交游戏协会）合并。对于这次的合并行动，冈村表明CESA作为内容供应商来说，这次合并与平台的差异没有关系，能以最佳的形式去提供自身原创产品的解决方案才是最重要的，由此协会也变成了本来应有的形式。冈村还阐述了即使创作平台改变了，业界也不会改变的看法。

冈村指出近年业界里智能手机游戏倾向增加的现象，CESA的出展名单里智能手机平台的游戏就占据了40%，成为了一大势力。而另一方面又指出家用机平台的游戏并没有减少，在数量上来说仍趋平稳增长，他认为这是家用机游戏拥有根深蒂固的人气的证据。冈村提出业界另一个倾向是在CESA的外国厂商比例增加。并说明了这是因为日本的游戏市场里优质的用户比较多，对于优秀的游戏就会规规

矩矩地付钱，能够为外国厂商提供动力。

在演讲的最后，冈村说明了关于日本游戏业界在世界上的影响力低下的问题。为应对此状况，强力的IP、漫画或动画、甚至是电影等周边业界应该联合为一体，把优秀作品从各方面进行综合上的积极推广是相当重要的。并表明作为CESA的立场来说，也会为这种案例进行后援活动的决心，然后就结束了演讲。

▶智能手机游戏的发展速度已是有目共睹。



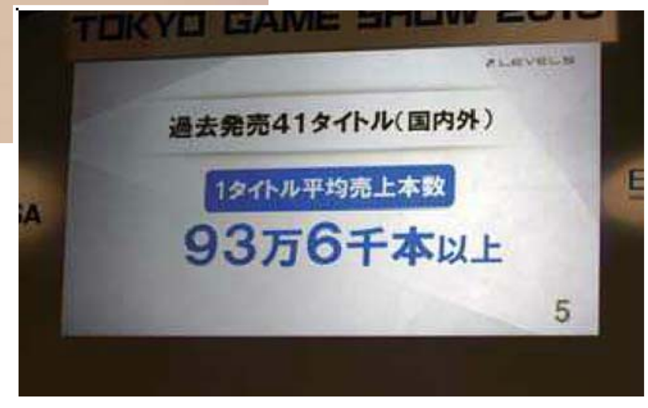


正因身兼创作者与经营者两职才能做到创造出热门作品



日野晃博（后文简称“日野”）身为Level-5社长的同时也是一名游戏创作者，在上台演讲时他说明这是能创造出热门作品的原因之一，然后为大家举出了实例。日野首先拿出的是近年Level-5的销售数值，展现出了优秀的实绩。对于一款系列作的平均销售数量达93万6千套以上的成绩，日野作出了“能够制作出大受欢迎的新作品，并且热门率如此高，这是Level-5的骄傲”的评价。

那么为什么Level-5能连续做出热门作品？关于这点日野提出了“帝王判断”的观点。因为作为公司经营的判断与创作者的感性总会产生矛盾，因此这两者很难做到连携合作。但是在





Level–5的情况下，作为经营者的日野同时也是创作者，能做到强硬的独裁判断，这是相当重要的一点。提出这点后，日野还补充道一个人过于独断亦是不足的，于是他在和许多经营者交流的同时，也会有许多与创作者对话的机会，他在听取两方的意见后积累到很多经验。这些都是开发出优秀作品的重要的原因。然后日野利用实际的系列作品制作现场作为例子，展示“帝王判断”的重要性。

《雷顿教授》的情况

日野首先以《雷顿教授》为例进行说明，它是Level–5作为发行商的第一弹作品，所以有不少要顾虑的地方。在这情况下比起拥有独创性的判断，还是应该优先于作为发行商的判断。但是制作团队却反对这一点，日野还表示把《雷顿教授》作为公司的战略作品，并去说服工作人员提起干劲花了好大一番功夫。面对这种状况只要好好交流，获得对方的理解，最后就能鼓起干劲完成一款好作品。

日野还提起关于启用声优去完成游戏这点也是一个挑战，因为掌机在室外游戏的情况比较多，音量也不得不经常被减轻，所以公司曾经有过是否该给游戏启用声优的议论。而日野认为以玩家的角度来看感觉会很有趣，于是就挑战在游戏里加入声优演出。

《雷顿教授》原本是以《头脑体操》的概念作为企划的起点，但是制作时期因为商标的关系明确不能使用《头脑体操》的名字。于是公司在企划会议时马上决定变更路线，把游戏方式变更为能边欣赏故事边进行解谜的形式，并达成让多湖辉教授（注1）也能够认同的制作过程。日野以这个事例展示了迅速决断的重要性。



注1：多湖辉为日本的教育家，心理学著作相当多，尤其以“头脑开发”的内容最为著名。曾亲自出题制作NDS的益智游戏《多湖辉的头脑体操》。而“《雷顿教授》系列”中的谜题也是由多湖辉教授亲自负责。

《闪电十一人》的情况

第二个提出的例子是《闪电十一人》，这是决定制作动画的作品，而游戏制作组也曾与动画的制作组有过冲突。在同名作的情况下，Level–5做出的帝王判断就是对TV动画进行了彻底的控制。但是因为原作是游戏，动画就出现过为了配合游戏而让登场人物突然出现或消失的状况，动画方的制作团队就对此表示过反对。碰到这种情况也是与动画方进行促膝长谈从而解决难题。日野表示这时候能做到强势是因为游戏制作方既是原作者也是出资者。而以这件事为契机，游戏制作组也做到了与动画制作组建立联系，这个经验也为后来的《妖怪手表》打下了基础。

《二之国》的情况

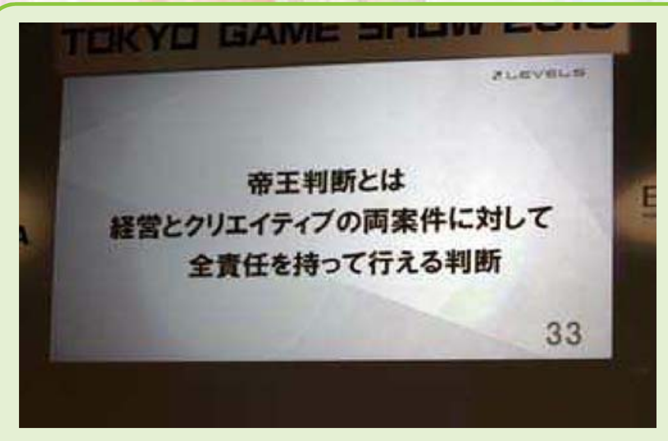
关于《二之国》，日野介绍道说服吉卜力的过程正是帝王判断的其中一个内容。当时吉卜力不喜欢游戏的事非常有名，能够说服吉卜力的可能性非常低。为此日野彻底进行了各种模式的考量，并为了能够在说服对方时柔软地变更路线而进行情景模拟。研究这些对策都是为了能与对方谈判时马上获得认同。谈判时日野还从参与过《闪电十一人》的动画制作下手，表现出公司理解动画的一面，同时做到了不变更谈判路线的状况让吉卜力能够认同公司。

日野说明关于《二之国》的另外一个帝王判断是“即使无法明确预算与制作时间也继续推进计划”，而他也说到这件事存在反省点，一方面是预算管理不善的问题，另一方面是无论怎么卖也无法获益（虽然从最终结果来说本作在外国获得了高评价，总体还是盈利的）。

《妖怪手表》的情况

关于大人气的《妖怪手表》，日野说明该系列的制作是与其他公司的合作而成立的计划，并认为这个作品是他参与过的许多计划中亦能划入优等生行列的作品，他表示《妖怪手表》在制作的过程中只有愉快的记忆。在该作里下达的其中一个帝王判断以“跨越媒体——超越公司的综合制作者”为主题，而其结果是在游戏的概念没有动摇的情况下动画与电影的计划也顺利展开。

日野提出，制作《妖怪手表》的挑战是“介入动画节目的结构”，这亦是另外一个帝王判断。从决定好动画制作人员开始，Level-5还介入动画制作的许多步骤，比如决定《妖怪手表》动画的构成方式。这次是以“一步步编写故事有其乐趣，但这是有界限的。电视节目里最有人气的是综艺节目，那么制作面向小孩的综艺节目就好了。”的想法作为展开去制作。日野还顺势提到《妖怪手表》有很多恶搞要素为人熟知，而现在有很多原作者也提出希望合作的想法，他表示这些恶搞要素并非是抄袭，而是在双方的理解下而成立的。



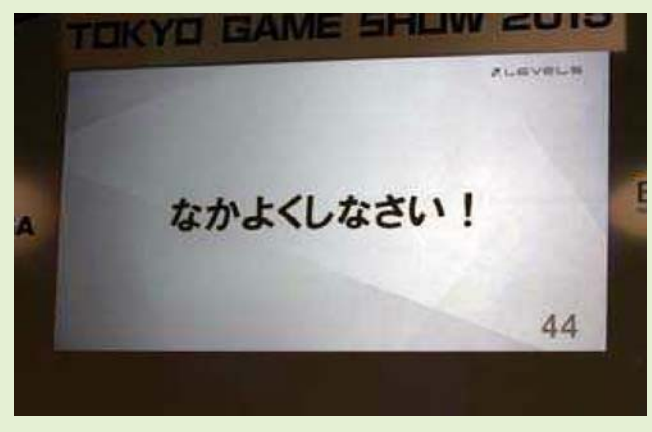
▲“帝王判断”的实质是对经营与创作性两方面都认真负责而执行的判断。

日野在演讲的最后阶段以“认真考虑怎么做才能创作出受欢迎的作品，慎重地制作每一款作品”作为开场白，并也以此为教训，说明经营者与创作者之间的互相理解是十分重要的。

日野对经营者的建议是“不要过分娇惯创作者”。当经营团队陷入不得不做出变更制作路线的判断时，不要嫌麻烦或敷衍创作者，而是要与他们沟通，详细说明为什么这里要这样变更，那里要这样开发。要让创作者明白经营者这边的难处是非常重要的，而不能只是威胁创作者说“让你按照喜好去做但却卖不好的话就断绝合作关系”，这样放任的态度从某种意义上来说也算是娇惯创作者，认真发挥创作者的作用这点是十分重要的。

那么对于创作者的建议是什么呢？日野提出创作者中因为自己的理念与公司方针不同而放弃沟通的人有很多，对此日野建议不要过分顺从对方的规则，而是要试着去改变现状，对经营者详细说明自己的想法。并表示让经营者理解自己的想法是需要努力行动的。

日野再次说明Level-5能成功的原因就是“经营者与创作者的视点相同，所有工作人员带有既是经营者也是创作者的意识”，只要能实现这一点，创作出热门作品并非梦想。经营者与创作者是难以交流的，面对这个现状，日野在最后展示了非常直观的“请友好相处吧！”的文字后结束了演讲。



▲日野提倡两者构筑良好关系。

展台活动报道

BNE



今年的 BNE 展台依然极具规模，手游 + 家用机游戏共有 30 款出展，从 RPG 到 ACT 等类型均是应有尽有。可供试玩的掌机游戏有《迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活 2》、《跨界计划 2 勇敢新世界》、《噬神者 解放重生》和《机动战士高达 EXTREME VS–FORCE》，家用机方面还有《火影忍者 疾风传 究极风暴 4》和《乔乔奇妙的冒险 天堂之眼》等作品放出试玩。而近几年来已成惯例的《偶像大师》主题舞台活动也继续展开，公布了《偶像大师 Must Songs 红盘・蓝盘》的新情报，掌机玩家也可以 Check 一下。

《偶像大师》舞台活动

9 月 19 日，在 BNE 展台的第一场掌机相关舞台活动，便是在国内知名度逐渐开始提高的“《偶像大师》系列”主题活动。这场舞台活动的主题是“偶像大师 Must Songs 红盘・蓝盘 × 偶像大师 灰姑娘女孩 星光舞台 游戏对决”，大概从命名就已经能看出活动的主要内容了（笑）。相关的游戏则是“《太鼓之达人》系列”新作、PSV 游戏《偶像大师 Must Songs 红盘・蓝盘》，以及最近红火起来的智能手机游戏《偶像大师 灰姑娘女孩 星光舞台》。

到场的嘉宾为为“天海春香”配音的中村绘里子、为“如月千早”配音的今井麻美，为“四条贵音”配音的原由实，以及为“岛村卯月”配音的大桥彩香、为“涩谷凛”配音的福原绫香、还有为“本田未央”配音的原纱友里这 6 名声优，按照“765 事务所”和“346 事务所”的阵营分为了两派。



活动开始首先由“《偶像大师》系列”的综合制作人坂上阳三先生，为大家带来了一些系列的新情报，例如《偶像大师 Must Songs 红盘・蓝盘》敲定于 12 月 10 日发售，红盘收录了系列初期为主的 40 首曲目，而蓝盘则收录了以 2010 年以后的曲目为中心的 40 首，颇有集系列大成的感觉。而运营中的《偶像大师 灰姑娘女孩 星光舞台》也会在 10 月追加新的偶像等等。

接下来是游戏环节，双方阵营要轮流用以上两款作品对决，但决出高下的标准并非得分，而是看哪一方更能炒热现场的气氛，再由坂上制作人下达最后的判决。为此甚至出现了 765 代表今井麻美在《偶像大师 Must Songs》打歌途中交棒中村绘里子，然后自己现场演唱歌曲，以及在 346 代表的福原绫香打歌的同时，伙同中村绘里子和原由实一起跳起舞来的有趣状况；而在《偶像大师 灰姑娘女孩 星光舞台》的对决中，中村绘里子和大桥彩香更是上演了 TV 版动画《偶像大师 灰姑娘女孩》的第一、二季 OP 曲目对决（大桥彩







展台活动报道

香的压倒性胜利）；最后剩下的两位“原”小姐，协力完成了曲目《IDOL POWER RAINBOW》，为这场欢闹的对战拉下了帷幕。判决？当然是平手了（笑）。

最后果然是必不可少的迷你 Live。首先是 346 阵营的三位演唱了《GOIN’!!!》，接下来是 765 阵营的三位演唱了《自分 REST@RT》，最后在一首《THE IDOLM@STER 2nd-MIX》的全员合唱下，结束了活动。



《噬神者 解放重生》舞台活动

为 10 月底即将跨平台发售的《噬神者 解放重生》造势，9 月 19 日在 BNE 的主舞台上，举办了一场《噬神者 解放重生》主题的脱口秀活动。到场的制作方阵容有制作人富泽佑介、综合导演吉村广、以及本作导演渥美航 3 人。请到的嘉宾则是担任“浩太”声优的阪口大助、担任“希欧”声优的福井裕佳梨、以及作为秘密嘉宾登场的、担任“艾利克”声优的藤本たかひろ。

《噬神者 解放重生》为初代《噬神者》追加了新系统、新神机、新章节的重制版。其中“捕食者风格”方面更是获得了极大的进化，玩家可以在数种捕食动作中自由设定自己喜欢的动作来发动捕食，这也是本作初次达成的创新。而在舞台上，大家现场演示了 PS4 版的联机讨伐任务，并成功击破了 BOSS “天父狄阿乌斯”。



▲阪口的最后一击，完成了对天父狄阿乌斯的讨伐。

舞台活动的后半段则是公布了关于限量生产的特别版《噬神者 解放重生 交叉游戏包 & 动画》的情报。其 Vol.1 预定与游戏同期发售，内含游戏的 PS4 版光盘、PSV 版的下载码、以及动画版《噬神者》的蓝光光盘。而 Vol.2 之后的合集包，则预定同捆《噬神者》的蓝光动画和摄影交流游戏《噬神者 OFF SHOT》。现场还进行了《噬神者 OFF SHOT》的试玩，对亚莉莎的近距离摄影让台下观众大为兴奋。

最后官方还公布了游戏试玩版的情报。试玩版预定收录整个序章，内含专用的强敌讨伐任务，并且可以继承存档至正式版。目前试玩版已于 10 月 2 日配信，有兴趣的玩家可千万不要错过。



◀《噬神者 OFF SHOT》的摄影环节。

《跨界计划2 勇敢新世界》舞台活动

同样是9月19日的《跨界计划2》舞台活动，被命名为“世嘉三四郎参战！？跨界合作波澜万丈！”从这个命名可以看出，在世嘉的DC发售前，作为世嘉形象大使的虚构人物“世嘉三四郎”也会加入游戏。这次的舞台现场便请到了声优杉田智和、以及当年真人广告中扮演“世嘉三四郎”的柔道家兼演员藤冈弘到场。在藤冈弘上场前，舞台大屏幕上甚至播放起当年由他出演的《樱大战2》真人版广告，引发了台下阵阵怀念。





▲《樱大战2》真人版广告结束后，藤冈弘也身着道服登场，引起台下欢呼。

活动首先公布了除世嘉三四郎以外的其他新角色：来自《异度之刃》的菲奥伦和来自《异度传说》的KOS-MOS组成双人单位参战，《火焰之纹章 觉醒》的库洛姆和露琪娜也同时上阵。这也代表本作容纳了4家厂商的角色。接下来舞台现场采用实机，演示了菲奥伦和KOS-MOS、库洛姆和露琪娜，再搭配世嘉三四郎进行援护的战斗画面，激烈的战斗演出不禁让藤冈弘也发出了“让人热血沸腾啊”的赞叹。



接下来，演唱本作主题曲的歌手marina小姐登台，为现场的大家带来了本作的主题曲《世界は一つの舞台》。活动的最后还公布了本作的体验版将会在任天堂e商店上架的消息。

◀在战斗画面中也展现出压倒般存在感的世嘉三四郎。

《机动战士高达 EXTREME VS-FORCE》舞台活动

9月20日的第一场舞台活动，则是刚刚公布的“《高达EXVS》系列”最新作《机动战士高达 EXTREME VS-FORCE》。本作为PSV平台独占，引起了不少玩家的注意，而这次活



动彻底介绍了本作的魅力所在。活动的嘉宾则请到了“《高达》系列”最广为人知的声优古谷彻。

本作沿袭了系列的 2 对 2 的“小队战”，另外还全新加入了“部队战”要素：玩家作为皇牌机师，要率领 3 个 2 人（机）小队 + 战舰，共计 7 台机体去完成任务。既有歼灭敌方部队的任务，也有压制敌方据点的任务，玩家可以对僚机和战舰下达具体的指示。单机模式除了完成原创的任务外，也可以重新体验再现了“《高达》系列”从初代到 UC 为止经典名场景的任务。而在联机方面，本作仅支持本地联机，不过可以完整体验到“小队战”和“部队战”两种对战模式。在说明之后，古谷彻操着“阿姆罗”的声音，与活动主持人椿姬彩菜小姐一起进行了实机演练，随后本作的制作人坂田圭右也现场示范了部队战中的据点压制战。部队中的机体可以自由选择，而且还含有育成要素，可以说是相当具有深度。



另外本作的主题曲也已经确定为西川贵教演唱的《Inherit the Force》，而由西川贵教配音的海涅也会在本作驾驶爱机“黄火虎”参战。本作的封入特典是今年 10 月新番动画《机动战士高达 铁血的奥尔芬斯》中主人公机体“高达・巴巴托斯”第 4 形态的下载码，而其第 1 形态的下载码则封入在《机动战士高达 铁血的奥尔芬斯》的蓝光动画中，想要入手的玩家看来是要破费了。

《临时女友 与你共度的暑假》舞台活动



《临时女友 与你共度的暑假》几经延期，几乎已经变成了“与你共度的寒假”（笑）。然而正因如此，才有机会在 9 月 20 日登上 BNE 的展区舞台。作为 PSV 游戏的本作，是改编自智能手机游戏《临时女友》的外传作品，玩家要与本作中的女生一起共度高中 2 年级的暑假，享受恋爱的感觉。这次舞台活动请到的嘉宾，是为游戏中角色“村上文绪”配音的声优名家佳织，以及为“樱井明音”配音的声优佐藤利奈。她们接下来在现场一边游玩本作，一边进行脱口秀。

游戏的舞台依然是跟手游版相同的圣樱学园，而玩家能跟女孩子们加深感情的时间仅仅只有一个暑假。每一天有 2 点的行动次数，玩家要消耗行动次数来前往心仪的女孩子身

昴星团：《高达》的特典贩卖方式真是太坏了！

边，与她们展开各种事件。游戏中设计有产生各种效果的剧情事件（例如可以免去行动次数的消耗），以及让玩家活用 PSV 触屏机能的“触摸事件”。另外在特定的剧情事件中，游戏还以立体声收录的方式，为玩家重现了逼真的临场感，在触发这类事件时都会有提示，此时玩家就可以赶紧戴上耳机了。因此这是一款推荐用耳机享受的作品。

在活动的最后，舞台上公布了游戏限定版的同捆特典情报，其中包括收录了特别影像的蓝光光盘，以及能获得手游版珍贵卡片的下载码，还有其他的种种特典。有兴趣的玩家不妨关注一下。

Capcom



掌机方面今年 Capcom 的主打好戏依然是老牌系列的新作——《怪物猎人 ×》与《逆转裁判 6》。两者的展台面积不仅大，设计也是别出心裁，试玩人数自然也相当多。除了这两款主打大作外，外传性质的《怪物猎人 物语》与《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村 DX》也有着一定的人气。这次展台试玩后赠送的小礼品也有所区别，比如《×》送的是个挂包，而《怪物猎人 物语》赠送的毛巾则是藏在蛋里面，也是相当有意思的设计。





▲出没在《MH×》展台的猫猎人与猎人搭档。

《怪物猎人 ×》的展台前放有四个封面怪的头部模型，看上去非常有魄力。不过同样出现在此处的猫猎人和猎人搭档意外地起到了缓和压迫感的作用，不禁让游客莞尔一笑。本作的舞台活动也对游戏内容进行了介绍并且由制作阵亲身进行实机试玩，详细内容放到后文的舞台活动介绍。



▲相当有气氛的试玩展台。

《逆转裁判 6》的展台则是按照异国法庭的布局来设计，熟悉系列作的玩家只要迈进试玩区域就很容易涌上亲切感与临场感。同时舞台活动里制作人们也揭开了本作新系统“灵媒幻象”的神秘面纱。

◀《物语》与《艾鲁村 DX》的试玩展台。

《怪物猎人 ×》特别舞台



《怪物猎人 ×》舞台活动于 9 月 19 日举行，今年担任活动主持的是系列制作人辻本良三、本作制作人小岛慎太郎以及导演一濑泰范。三人对本作已公开的情报进行了简单的总结后说明了本作的最大特征“狩技”与“狩猎风格”，并打算在接下来的实机演示中解说详情。紧接着他们介绍了四大封面怪的特征与属性，并且公开了之前没有公布过

的海龙种封面怪的名字——“タマミツネ”，意思取自“妖艳的舞蹈”。关于本作的世界观方面，小岛说明了本作的据点，不仅有全新的村落还有系列玩家熟悉的据点。无论是据点还是地图，小岛表示本作是新颖与怀旧交叉的风格，并介绍了新地图“古代林”以及旧地图的新变化。

然后进行的便是本次舞台活动的重头戏，由辻本、一濑以及开发团队的平冈和宇野组成四人队伍进行实机试玩，小岛负责解说。四人挑战的任务是“心火の斩龙炉”，狩猎对象正如其名，是封面怪之一的斩龙。四人分别选择了不同的武器以及狩猎风格便踏上了战场，不同的狩猎风格中最受到关注的便是最近才公开的“武士道”风格，这是利用“瞬间防御”的时机发动技能的风格。在小岛解说时一濑也刚好配合斩龙的咆哮发动了技能，当瞬间防御成立后就会取消防御动作，并使出强力的攻击，是无愧武士道之名的华丽风格。随后大家还实际演示了几种狩技，小岛更表示之前公开的完全版武器介绍动画虽然说是“完全版”，但那并非是狩技的全部。这段话完全吊起了猎人们的胃口。





结束实机演示的任务后，接下来介绍的竟然是能操作艾鲁猫的“猫猎人模式”，让整个现场气氛沸腾起来。紧接着还演示了只有 4 位猫猎人前去狩猎的视频，让大家了解到猫猎人模式的整体印象。

在舞台活动的后半部分，辻本公布了一些活动情报以及与其他游戏的联动项目，还介绍了怪物猎人街机卡片游戏的最新情报。在最后小岛与辻本做了总结发言后结束了本次舞台活动。

◀震撼全场的猫猎人模式！

《逆转裁判6》特别舞台

《逆转裁判 6》舞台活动紧接于《怪物猎人 ×》后举行，主持人则由本作的制作人江城元秀与导演山崎刚担任。在他们的带领下，近日才公布的新作《逆转裁判 6》在本次活动中马上就披露了实机影像。本作的故事舞台位于异国之地“库莱因王国”，在前作《逆转裁判 5》中还是以日本为根据地，本次终于迈向陌生的国度展开全新的逆转故事。山崎还介绍道，虽然库莱因王国是一个架空的国家，但它是从亚洲的国家里抽出各种要素而创造出



来的。而这个国家相信灵媒，灵媒师能够成为国王的古怪设定也一并公开。那么成步堂龙一来到这样一个国家，会被卷入怎么样的事件呢？实在是值得玩家期待一番。

介绍完世界观后，江城与山崎开始公布本作登场人物的情报。除了大家都熟悉的系列主角成步堂龙一外，库莱因王国的姬巫女以及实习僧侣也一并公开。然后就是介绍本作的新法庭“认命的法庭”以及新系统“灵媒幻象”，详细内容可以参考本辑的前线狙击。接下来两人进行了序章事件的概要，被保管在库莱因王国的寺院里的秘宝失窃，并且负责看守的警备员也被杀害，而决定犯人的依据竟然不是系列作必要的实质证据，而是“御魂的托宣”。这个国家的裁判长则根据托宣直接宣布被告有罪，面对如此不合理的法庭，成步堂该如何进行逆转？在演示了系列经典的审问流程后，本作最为核心的新系统“灵媒幻象”终于进行了实机演示，在大家把握到新系统的大致印象后，官方还演示了姬巫女在托宣前为了提高灵力而跳舞的场景。能在大屏幕上欣赏巫女的舞姿实在相当有魅力。



在演示完新作的内容后，主持人公布了《逆转裁判》的TV动画化情报，还展示了主要角色的人设图，实在是令系列爱好者能够兴奋起来的大好消息。在活动的最后，江城与山崎总结了感想，然后以播放TGS会场限定的影像“特别法庭”作为落幕。

《怪物猎人 物语》特别舞台

同日下午，《怪物猎人 物语》舞台活动也开演，主持人是制作人辻本良三，他首先对本作进行了简单的介绍，然后公开了新的PV。紧接着负责设计本作世界观的藤冈要也登台，说明了本作的与系列作不同的世界观，本作是以“怪物骑手”为主心骨而展开故事，注重加深与怪物的羁绊，详情可以查阅本辑的前线狙击。



在介绍完故事的主题后，辻本展示了本作的登场人物，其中看起来相当有个性的艾鲁猫“导航猫”十分引人注目。辻本解释导航猫那特殊的外表是有其理由的，在故事中会解开这个谜题。接着介绍了本作的随从怪物，公

昴星团：说不定导航猫其实是人类，因为中了巫婆的法术……（后略）

布的都是大家熟悉的大怪鸟、雄火龙、蓝速龙王等怪物，然后对本作的核心系统“骑乘系统”也进行了解说。介绍完这些内容后，由导演大黑健二进行本作的实机演示，并在活动的最后阶段公布了本作的动画化情报，到底会成为怎么样的作品？就让大家拭目以待吧。



Koei Tecmo Games



今年 KT 展台的布置维持了一贯的简洁大方风格，而展示的掌机游戏类型可谓十分丰富，有无双类的《塞尔达无双》、共斗类的《讨鬼传 2》，更有乙女游戏《安洁莉可归来》出展。而 Gust 方面由于被 KT 收购，所以自家游戏的舞台活动都在 KT 展台举办。在活动上公开新情报的还有《索菲的工作室 不可思议之



▲乙女游戏《安洁莉可》的展台，似乎吸引不少女玩家驻足欣赏。

书的炼金术士》以及《无夜之国》，虽然这两者都有着不同程度的延期但丝毫没影响支持者的热情。





▲ GUST 的展台，可以试玩《索菲的工作室》，亦可以欣赏两作漂亮的原画。

《塞尔达无双》展台活动

9 月 17 日，马上就要登陆 3DS 的《塞尔达无双》在展台活动上进行了介绍，由制作人早矢仕洋介来逐一说明本作收录的要素。早矢仕首先说明的是 3DS 版将收录 Wii U 版的 DLC 内容，并且新角色也可以在 Wii U 版上使用。然后介绍了游戏里登场的道具，并由导演臼田浩也进行实机演示，让大家能实际感受到游戏里包含的丰富要素，比如用大锤来启动大炮、用回转斩攻击敌人的卡通林克等等。活动最后公布了本作的发售日为 2016 年 1 月 21 日，看来还需要等待一段时间呢。





《讨鬼传2》初阵活动

同样在 9 月 17 日，还举办了《讨鬼传 2》的展台活动，活动主持由制作人小笠原贤一、森中隆以及导演关口和敏担任。开场舞台上便播放了本作的影像，三人介绍了新角色以及新敌人，并说明本作是以开放世界为舞台。可惜的是后面便没有透露更多情报了，看来要得知本作的实际面貌还需一段时间。





▲活动上公开的新角色设定画。

Gust特别舞台活动



▲ Cosplay 自己角色的相坂小姐，十分可爱。

Gust 的两大新作《索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士》与《无夜之国》在 9 月 19 日的特别活动里公开了新情报，本次活动由《索菲的工作室》人设之一的ゆ－げん、导演冈村佳人以及《无夜之国》的制作人菊地启介主持。其中最引人注目的便是给主人公索菲配音的相坂优歌小姐也作为嘉宾上台，并且还是索菲的 Cosplay 打扮！这让台下的支持者们都相当激动。

首先公开的是《索菲工作室》的开场动画，流畅的 2D 动画播放后，相坂小姐毫不犹豫就说“动画化吧！”，让冈村不得不吐槽“连游戏都还没有发售呢！”，引起台下一阵欢笑。接下来介绍的是游戏内容，屏幕上展示了与系列作有所区别的炼金系统，比起数值似乎更注重益智游戏的形式。而作为本作核心系统的“衣装变换”与“妆扮人偶”也得到了介绍，让大家更深刻体会到本作的高自由度。



介绍完游戏内容后，活动进入了讨论对游戏两名女主角第一印象的环节，相坂小姐表示第一眼看到索菲的人设图时觉得她是可爱的外表下带有些许女人的魅力，但实际出演的时候就变成了“索菲一直都很乐观，总之是很有精神的女孩子！”的印象。而冈村也补充道这是系列主人公的特点。

果汁：COS索菲的相坂小姐真是太可爱了！

而另一名女主角普拉芙塔则从人设公开以来就一直是网络上的热门话题，设计师ゆ－げん也苦笑道她被爱好者们称为“成人本老师”。然后介绍的是“妆扮人偶”系统，台上展示了普拉芙塔各式各样的换装设计，并且冈村还表示换装的时候能看到普拉芙塔的反应，这可是让爱好者越来越期待本作的素质了。



紧接着进入《无夜之国》的介绍环节，由相坂小姐提问，菊地负责解答的形式来进行。介绍里展示了本作的人物、从魔以及变身形态，菊地还表示除了目前公开的变身形态外，还存在其他形态。在最后阶段还公布了本作会推出追加故事的 DLC，并且是免费提供，让爱好者的期待值达到最高后结束了活动。

《安洁莉可 归来》舞台活动



同样在 19 日，KT 举办了 PSV 平台上的乙女游戏《安洁莉可 归来》的特别舞台活动。主持由负责本作配音的两位声优担任，分别是速水奖与堀内贤雄，两人为观众带来了本作的实机演示。本作是 1994 年发售的女性向恋爱游戏《安洁莉可》的重制版，剧情讲述了女主人公被选为统治宇宙的女王的候补，在与支撑世界的“守护圣”们交流的过程中，主人公为了成为女王而挑战试炼的故事。

在两位声优谈起与初代作相隔 21 年的重制版录音过程中，被要求配音时要以最初出演初代作的感觉来完成，而非使用这段时间积累起来的演技。当问起互相演绎的游戏角色时，堀内夸奖速水与其演绎的角色相似，都拥有无论发生什么事都不会动摇的冷静魅力。而速水则同样夸奖堀内的热情给他演绎的角色带来更大的魅力，可以看出两人互相信赖的感觉。

《安洁莉可》的主题是“恋爱与使命只能选择一方”，当问及两位声优怎么选择时，速水立刻回答“绝对兼顾两面”，并表示为完成使命却无法去恋爱的男性，肯定连最重要的使命也无法达成……这样充满男子汉风格的回答让会场掌声雷动。而堀内则毫不犹豫地选择了使命。



在实机试玩过程中，堀内成功攻下速水配音的角色，并玩得十分入迷，这让试玩结束时速水做出男性玩本作也能深陷其中的定论。试玩结束后两位声优在舞台上表演了朗读剧，其中不少有趣的内容让观众们持续爆发笑声，在欢乐的气氛下结束了本次舞台活动。



Konami

今年的 Konami 由于《潜龙谍影 V 幻痛》与《潜龙谍影 Online》这两颗重磅炸弹的面世，几乎把所有精力都集中在这两部作品上，就连展台布置也以《幻痛》的黑红主题配色为主。除去“潜龙谍影”大潮，最受瞩目的理所当然是几乎家喻户晓的“棒球游戏系列”。主机版《实况力量职业棒球》续作的公开让人振奋，而智能手机平台上的《职业棒球魂》新作也成功吸引了广大玩家的眼球。





“棒球游戏系列”特别活动



◀《职业棒球魂 A》的实机画面，人物建模相当真实。

作为 Konami 在本届 TGS 上的重头戏，“棒球游戏系列“自然也搭配了一个盛大的特别活动。在这个以“棒球”为中心的舞台上，主持人首先发表了一款最新的智能手机游戏《职业棒球魂 A》，预定在 2015 年秋季正式配信。这款手游使用了 PSV 平台《职业棒球魂 2015》的游戏系统，搭配精美的高清画面与紧张刺激的比赛临场感，让尽心培育球员的玩家们更为投入。作品中除了收录 12 球团的各位选手，还会增加 8 位闻名世界的棒球强将。接下来的内容与配信中的智能手机游戏《实况力量职业棒球》有关。在 Konami 的试玩区设置有 3 台拥有超大画面的专用试玩台供玩家体验，还特地推出了名为“大家一起全垒打！ TGS Ver.”的比赛，挑战的玩家可以获得

对应名次的奖励。与此同时，手机端也同步推出特别活动“大家一起全垒打”，供未能到场的玩家挑战。

最后，伴随“《实况力量职业棒球》系列”新作预定于2016年春发售的这个重量级消息，这场活动完美地画上了句号。

《东京迷城国度》偶像组合“SPiKA”真人现场表演



跟去年一样，Falcom今年也借Konami的舞台为广大玩家献上了特别准备的现场表演，只是这回不再是广为人知的Falcom旗下专业乐队“jdk band”，而是配合《东京迷城国度》这款新作所创立的全新少女偶像团体“SPiKA”。在游戏的宣传PV后，五名来自大阪的现役女高中生登场热舞，高声演唱了《东京迷城国度》的主题曲《Seize the day》，随后还披露了从未公开的游戏插入曲。在本届TGS中，“SPiKA”共有两场真人现场表演，也可从中看出Falcom为这款A·RPG新作与偶像组合造势的决心。

◀《东京迷城国度》的试玩台，位置比较偏僻。

Square Enix



◀《星之海洋5》的试玩台前排起络绎不绝的长龙。

往年调侃“手游大厂”在家用机市场不给力，而今年的 SE 在 TGS 期间直接一堆劲爆消息炸得大家爬不起来。除了《星之海洋 5》和《王国之心 HD 2.8》这类家用机大作外，掌机也有《沙加 猩红恩典》和《祭品与雪之刹那》等全新作品。然而令人遗憾的是，在 TGS 现场，SE 着重宣传家用机大作，放出的都是家用机游戏的试玩，掌机游戏惟有《最终幻想世界》和《勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多》放出了宣传影像。

《最终幻想 XV 》舞台活动



9 月 19 日，Square Enix 在主舞台上举办了自家重头游戏《最终幻想 XV 》的舞台活动。原本这款以 PS4 和 XOne 为平台的游戏跟掌机扯不上什么关系，然而作为一本掌机刊物，我们不能忽视该舞台活动冒头所公布的消息：长期占据本刊“掌机发售表”一席之地的《最终幻想 Agito 加强版》，宣布中止开发。

舞台活动开场就宣布智能手机游戏《最终幻想 Agito》的服务将于 2015 年 11 月 30 日 23 时 59 分结束，且作为 PSV 游戏一直在进行开发的《最终幻想 Agito 加强版》也宣布开发中止。根据制作人田畑端所言，两者均是因为“多人联机游戏方面在技术上遇到了无法解决的瓶颈”。对于期待着这款游戏的玩家来说，这确实是个坏消息，不过现场随即公布了另一款“《最终幻想》系列”的新作，那就是智能手机游戏《最终幻想 零式 ONLINE》。

《最终幻想 零式》原本是诞生于 PSP 上的作品。而《最终幻想 零式 ONLINE》则将原本作品中多人协力联机战斗的部分放大为 MO 规模，让玩家尽情享受战斗的快感。值得一提的是，本作由中国厂商完美世界负责开发，而 β 测试也会在中国举行。游戏预定 2016 年春在日本开始服务。



▲《最终幻想 零式 ONLINE》不知道会继承原本 PSP 多少战斗要素。

《勇者斗恶龙 X 》舞台活动

《勇者斗恶龙 X 》的相关舞台活动也在 9 月 19 日、20 日两天登上了 SE 的展区舞台。该舞台活动为 niconico 生放送每月配信的官方节目《勇者斗恶龙 X TV》中“挑战竞技场”环节的 TGS 现场版。19 日参加录制的人员有游戏制作人齐藤阳介、导演齐藤力、主程序员安西崇氏、《V JUMP》编辑部的サイト－ブイ、以及负责主持活动进行的艺人椿姬彩菜小姐。挑战的对手是当时游戏中尚未实装的、来自《勇者斗恶龙Ⅷ》的 BOSS“ドン・モグ－ラ”。挑战队伍组成战士、武斗家、旅芸人和僧侣的组合，在完全没有情报的情况下，将 BOSS 逼到最后关头，被其召唤大招击败。再挑战时吸取了教训，并活用之前获得的情报，将队伍转换成圣骑士、魔法使、超级明星和僧侣的组合，成功完成了挑战。讨伐的报酬是“大地の大龙玉”，效果是大幅提升 HP。ドン・モグ－ラ也会在 9 月 24 日后实装。活动的最后，还公开了可以获得 BOSS 卡“ドラゴンガイア强”的礼物咒文“りゅうぎょくだいじ”。

20日的舞台活动同样是《勇者斗恶龙X TV》当中的“挑战竞技场”环节，不过内容则变更为3.1版本追加的“随从怪物组队同盟战”。面对从实装初日起就被说成“难度太高！”的该挑战活动(截止当日为止全体玩家胜率仅26.3%)，安西先生简单讲解了挑战的难点与诀窍，之后齐藤制作人、椿姬小姐、齐藤导演和**サイト－ブイ**组成4人+4宠的队伍开始了挑战。初战在熟悉了敌人的行动模式后败退，而反省了战术失误并进行改进后，四人的第二次挑战以成功收尾。接下来的情报环节中，系列生父堀井雄二登台，为大家带来了关于游戏日后预定配信的种种新情报，以及公布了《勇者斗恶龙X All in one》合集包登陆Wii U和Windows平台的消息。





《勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多》舞台脱口秀

预定明年1月28日发售的《勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多》，在20日举办了相关的舞台脱口秀活动。到场的嘉宾有游戏设计师堀井雄二、本作的制作人藤本则义、《V JUMP》编辑部的**サイト－ブイ**、以及艺人吉田早希。整个脱口秀环节都是围绕着游戏的全新情报进行。本作的背景是初代《勇者斗恶龙》的最后，与龙王的战斗前，龙王向勇者提出了条件：“如果成为我的同伴，就分给你世界的一半”，而勇者在这里与剧情背道而驰地选择了“好”，于是亚雷夫加尔多大陆便陷入了龙王的支配之下。数年之后，一名新的勇者出现，在立志讨伐龙王的同时，还要重建荒废的亚雷夫加尔多。

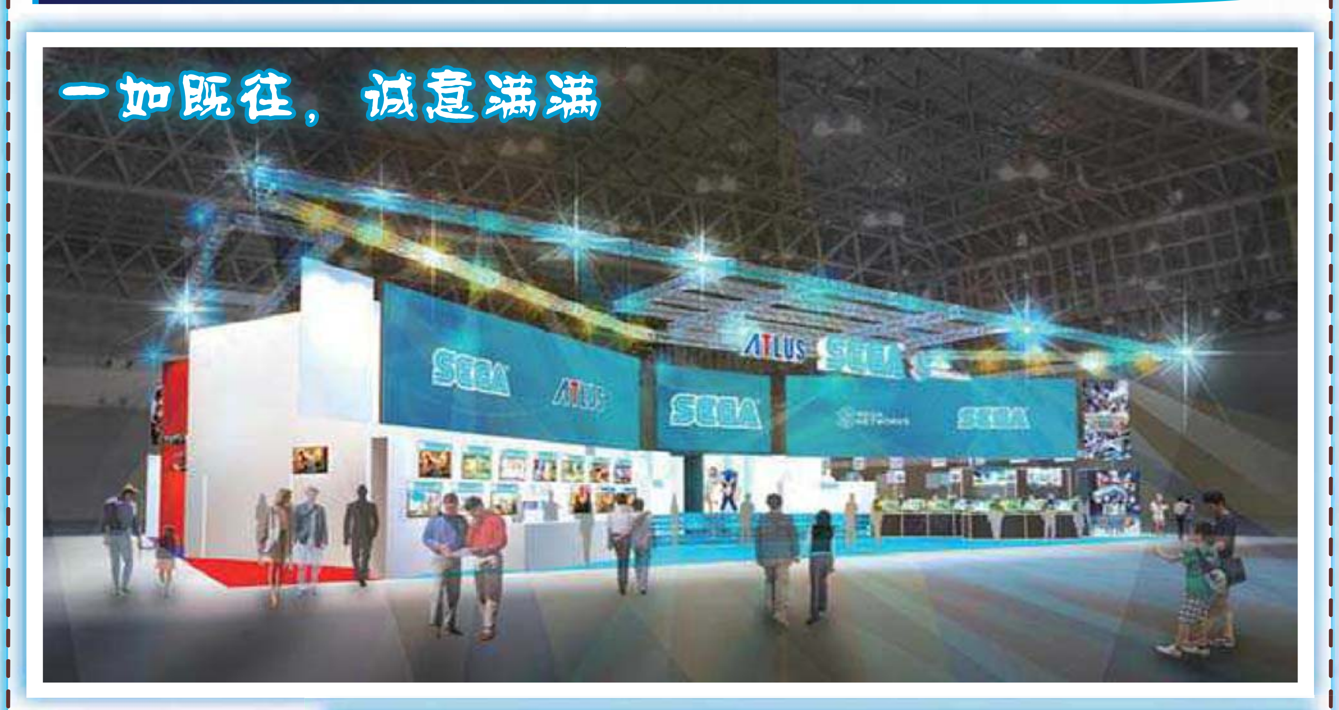
本作很明显吸取了《我的世界》的要素，全部要素都以方块构成，玩家可以通过挖掘行动来收集素材、重建建筑物，在大地图上直接攻击敌人就会发生战斗，所有的游戏要素全部都在地图上完结。要复兴亚雷夫加尔多，需要建造城镇，不过要从零开始建造住宅、城镇或城堡未免有些太过麻烦，因此住宅和城镇的建设采用了设计图系统，玩家只需要收集设计图上提示的素材，对原有的废屋进行修缮即可。修缮完成的房间可以根据放置的道具获得各种职能，例如变为休息室、武器房等等，用以接待来访的NPC。通过摆放道具还能获得点数，利用这些点数就可以解锁新的道具。城堡则是通过对荒废城堡的修缮，来还原其原本的设计，甚至可以完成拥有好几层复杂结构的城堡。由于大家的强烈要求，舞台上公开了原本预定中不会展示的城堡完成型建模。而在城堡上向外眺望之时，藤本制作人吃惊地小声说了一句“不小心让大家看到了现阶段还不能公布的怪物……”这也是有趣的小小意外。



◀手持本作代表武器“锤子”登场的堀井雄二，引起了阵阵笑声。

昴星团：《建造者》的剧情背景真是个作死的设定……

SEGA Games





今年的SEGA展台依旧看点满载。在索尼展前发布会上公开了初代HD重制版《如龙 极》与备受瞩目的系列最新作《如龙6》的消息后，随即在展台活动中做了进一步的跟进与推广。除此之外，今年主推的《七龙战记 Ⅲ 代码 VFD》、《初音未来 女歌手计划 X》与《电击文库 战斗巅峰 再点火》等作品也都在舞台活动与试玩区中闪亮登场，综合11部动画作品收录总计47名角色的全新音游《奇迹女孩祭》也在这届TGS上首次提供了试玩。配合《梦幻之星2 在线》与《末世之蚀》这两部优秀的Online RPG，SEGA又一次向玩家展示了其多方面发展的大厂气势。

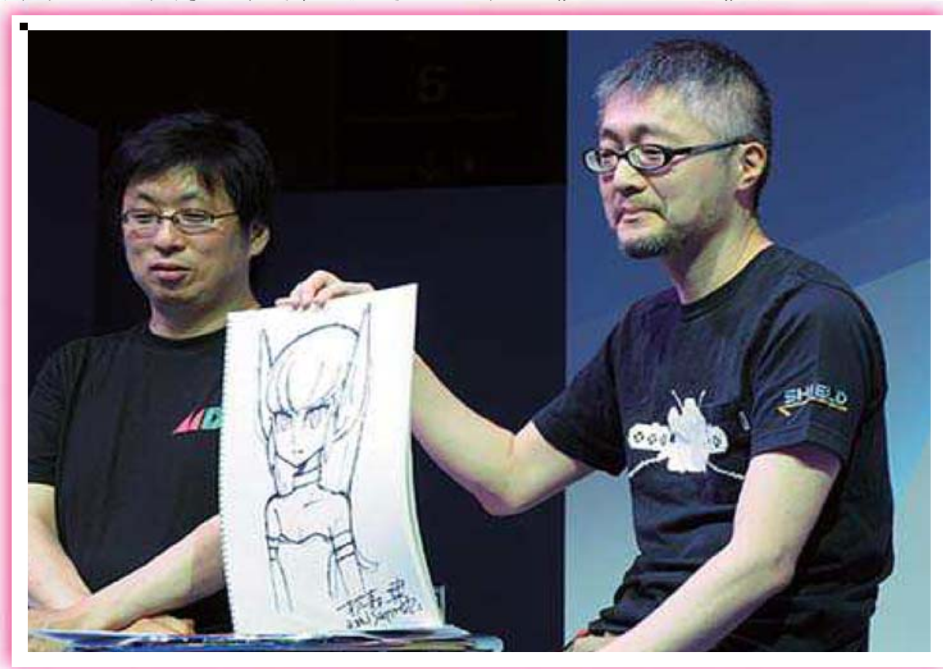
除此之外，已然归在SEGA麾下的Atlus今年也不容小觑，带着由香草社开发的HD重制版《奥丁领域 里普特拉西尔》与最新2D横版游戏《十三机兵防卫圈》高调参展。

《SEGA 3D复刻档案2》舞台活动

给SEGA老游戏增加立体显示功能并追加更多游戏要素，再进行“特殊复刻”而成的本家新作《3D复刻合集2》在这次的TGS上也特地开展了舞台活动，并且还打响了19日SEGA舞台活动的第一炮。活动请来首席制作人下村一诚、系列制作人奥成洋辅、M2的代表董事掘井直树和Game Freak的董事杉森建，向会场观众谈起他们对收录游戏的执着与制作中的趣事。据奥成所说，前作在2014年底发售后，开发团队也即将解散。然而下村在重

新阅读玩家们反馈的游戏感受后，下定决心为了这些热爱本作的玩家继续这个另类的“复刻”系列。首先敲定的复刻新作是前作调查中呼声最高的老作品《Power Drit》，两人在活动中表示这款异色“复刻”绝对会让玩家大吃一惊。

活动在最后安排niconico的在线观众选定题目，然后由系列封面画师杉森当场作画。最终敲定的老作品为1987年发售的初代《梦幻之星》。而杉森也不负众望，很快用马克笔勾出初代女主角妮的形象。在一片热烈的欢呼与掌声中，这场活动完美地落下了帷幕。



▲杉森寥寥几笔就勾勒出神韵相似的妮，画风简洁而老练。

《在世界尽头咏唱恋曲的少女YU-NO》舞台活动

19日的第二场舞台活动，则是以即将在2016年2月18日发售的AVG《在世界尽头咏唱恋曲的少女YU-NO》为主题，这次活动请来了制作人浅田诚、音乐制作人与犹启至，以及林勇和小林优这两位声优。《YU-NO》移植自1996年的PC同名游戏，原作曾因其波澜壮阔的剧本展开以及让故事分歧可视化的新颖系统“A.D.M.S”而大获好评。时隔20年，与犹再次负责作品的音乐部分，对旧有音乐进行一系列精益求精的改良。他对这次的工作成果充满自信，表示会为玩家带来更完美的游戏体验。

与犹离场后，两位声优随即登上舞台。他们分别向观众介绍了由自己出演的角色。林勇强调本作的男主角是一位外冷内热、充满正义感的好青年。如今两位声优都正为本作进行录音工作，尽管制作组尽可能不对原作剧情进行改动，文字量依然十分庞大。在最后，活动安排这两位声优亲笔绘制自己的角色，相比林勇的中规中矩，业界著名“画伯”小林优的作品简直抽象得看不出人样，不免让会场中的观众发出阵阵笑声。在一片欢笑之中，活动宣告结束。



▲活动安排声优亲笔绘制角色，这怎么看都是特地为小林优准备的（笑）。



▲“画伯”小林优的最新力作，火眼金睛的读者们能看出左右是同一个人吗？

日本一Software《勇者将死》特别活动



《勇者将死》是由日本一Software打造的一款别出心裁的RPG，这次也于19日中午，在SEGA的舞台推出了一场别开生面的特别活动。活动开始后，游戏设计者桝田省治与声优五十岚裕美、松井绘里子一同登上舞台，并表示今天要在这里举办一场桝田的“生前葬”（注）。“说不定我今天回家就会被车子碾过去呢。”桝田在这句开场白后向观众阐述了制作《勇者将死》时的步步艰辛。一言以蔽之，这是个很麻烦的游戏。桝田直言自己曾遇到许多难题，在或解决或妥协的坎坷中艰难前进。五十岚立刻吐槽说桝田制作的游戏没有一个不“麻烦”，就连松井也在给角色配音的过程中感受到桝田对游戏恐怖的执着。

在之后的开发逸闻中，桝田称这款游戏在智能手机尚未普及的20年前就已立项，能够在常常胎死腹中的众多游戏企划中脱颖而出，他由衷地感到幸福。眨眼就到了该“升天”的时候，桝田在工作人员扮演的天使角色引领下笑着离场，这场特别活动结束在观众的掌声中。

注：生前葬是日本的一种独特习俗，即人还活着时为自己举办的葬礼。



▲现场人员打扮成天使的样子领桝田下场，整场活动从头到尾都充满特色。

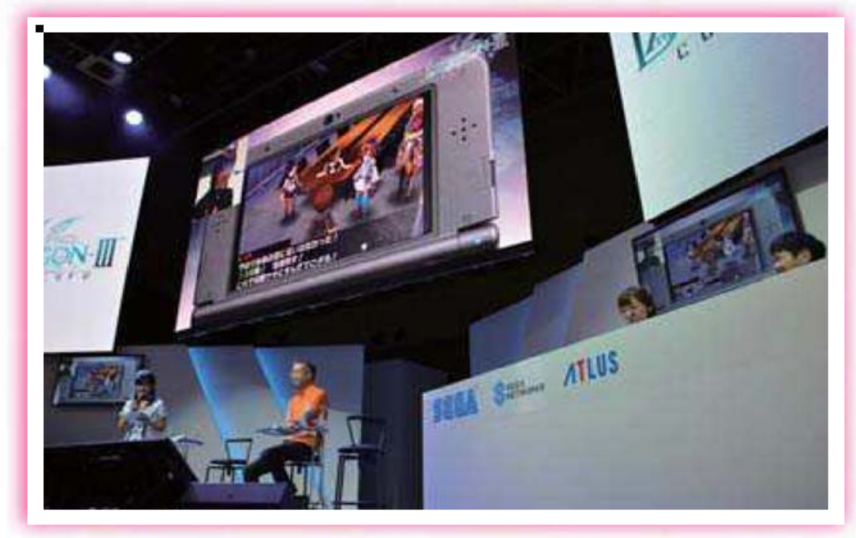
《七龙战记 Ⅲ 代码VFD》舞台活动

《七龙战记 Ⅲ 代码VFD》的舞台活动紧接着《勇者将死》举办，为SEGA在19日的第四场舞台活动。活动请来了制作人互重郎、导演川端真之以及声优机村知美登台，并带来了大量与本作有关的新情报。首先，开发人员公开了对应现代、过去与未来这三个时代的主题曲，随后则是本作预定配信的DLC任务。除了可以获得大量SP与金钱的DLC任务外，还有能够获得《七龙战记2020－Ⅱ》中登场角色形象的特殊任务。



矶村知美当场使用实机挑战了能够获得女性学生“刀子”形象的特殊任务，向会场观众展示了游戏的实机画面。

在活动的最后，导演川端宣布本作的体验版将在9月30日正式上线。体验版将收录从第0章到第1章的游戏内容，制品版除了能够继承其存档，还能获得增加EXP与SP的特典道具。有兴趣的玩家现在就可以登录e商店下载体验了。



《电击文库 战斗巅峰 再点火》舞台活动



▲核心开发人员与官方公认的应援团少女齐聚首。“战斗少女”的4名成员分别COS了不同的参战角色。

《电击文库 战斗巅峰 再点火》的舞台活动同样于19日下午举办，由游戏制作人野中龙太郎、导演寺田贵治以及战斗规划芹泽鸭音三人负责，同时还请来了应援团“电击文库战斗女孩”的成员登台，主要向观众们讲述了新作相较于前作系统上的进化以及新参战角色的介绍。

活动开始后，开发团队的三名成员首先对前作《电击文库 战斗巅峰》大获成功的原因进行分析，认为成功的最大原因是“以高还原度再现了电击文库中那些魅力四射的角色”；而另一个重要因素则是“作为一款格斗游戏，系统却简单易懂，对格斗新手十分友好”。芹泽作为曾参与制作众多格斗游戏的业界老手，也认为《战斗巅峰》获得了出乎意料的好结果。

在新作《再点火》中，除了继承过去所有角色，还增加了出自《打工吧！魔王大人》的游佐惠美等三名新参战角色。其中《魔法科高校的劣等生》男主角司波达也原本是前作中的援助角色，因其绝高的人气而升格为参战人员。新作标题中的关键字“再点火”来自导演寺田，他希望已然退热的各位玩家能够在新作中再次点起内心的火焰，投入到热血的战斗之中。在活动的最后，“《战斗巅峰》系列”公认的应援团“电击文库战斗女孩”的4名成员登场，并与开放人员一起实机演示了新角色游佐惠美与司波达也的两场对战。



▲寺田与芹泽间命运的对战，新角色游佐惠美与司波达也的还原度确实让人叹服。

华纳兄弟《乐高侏罗纪世界》特别发表会



▲ TT Games 的助理监制 Tim Wileman 特地来到 TGS 现场。

19 日下午，华纳兄弟也为新作《乐高侏罗纪世界》举办了一场面向新闻媒体的特别发表会。由开发方 TT Games 的工作人员亲自向大家介绍这款作品的特色。游戏中收录了全球大热电影“《侏罗纪》系列”全四作的世界，而玩家所见的角色、恐龙以及大部分物品都是用乐高方块堆砌而成的，这也是“《乐高》系列”最大的特征。玩家可以亲身体会电影中出现的各大名场面，在解谜的同时一步步推进游戏。而游戏中最关键的恐龙，将从系列电影中选取约 20 种登场，使用游戏中的珍稀道具“琥珀”即可解锁。玩家还可以自主编辑恐龙的外表，甚至能直接头身互换，维持了“《乐高》系列”所特有的高自由度。想必本作也会成为一款老少咸宜的优秀游戏。



Atlus《奥丁领域 里普特拉西尔》特别活动

9 月 20 日上午，在 Atlus 与香草社的《奥丁领域 里普特拉西尔》舞台活动上，聚集了“女神异闻录尾随俱乐部（ペルソナスト－カ－倶乐部）”的常客矶村知美与梶田，以及有名的 Cosplay 占卜师渚小姐。活动安排 niconico 上的在线观众投票决定由谁来进行游戏的实机演示，最后确定由事前已经玩过这款游戏的梶田实机操作。

本作在 PS2 版《奥丁领域》的系统基础上进行了改良，画面上增加更多贴心提示，而旧系统中的“体力耗尽”设定也被取消，成为一款更容易上手的爽快 ACT。当然只要选择游戏的“经典模式”，就能体会到与 PS2 版一模一样的系统。


►从左往右分别是矶村知美、渚小姐以及梶田。渚小姐是有名的 Cosplay 占卜师，可以看出她这次的着装风格倾向于女主角之一的格温多琳。

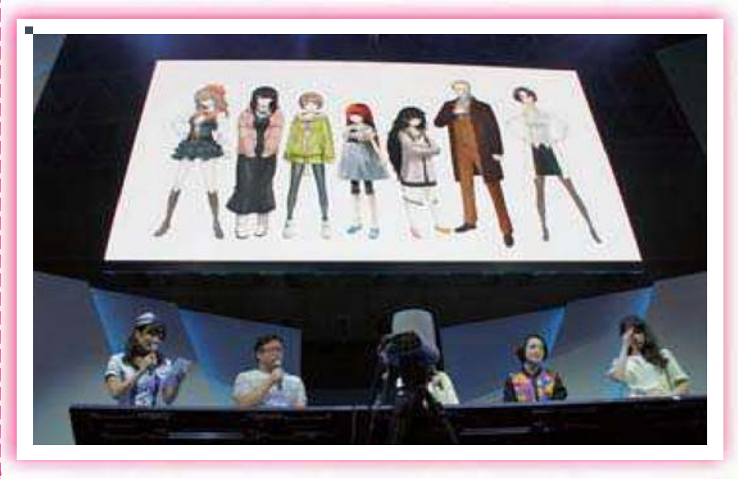
Megas《命运石之门0》特别活动

20日临近中午时，Megas在SEGA的特设舞台上举办了《命运石之门0》的舞台特别活动，本作是著名科学AVG系列第二弹《命运石之门》的首个正统续作。除了制作人松原达也，参演本作的女声优花泽香菜、后藤沙绪里与潘惠美也一起来到了现场。活动开始后，首先向观众展示了一段有着前作女主角牧濑红莉栖登场的视频，然而这只是一个自称为“天照”并模拟了红莉栖人格的AI程序。制作人表示《命运石之门0》的故事背景为前作未能救回红莉栖的世界线，而这个程序正是解开本作谜题的关键。随后，游戏中登场的人物立绘也一并公开，值得注意的是过去充满自信的中二男主角——冈部伦太郎的眼中已然失去光辉。接下来，新的登场人物“比屋定真帆”也出现在画面中，她是红莉栖的前辈，顶着一头蓬乱的黑发，总是穿着左右不一的拖鞋，看得出来是一个极具个性的角色。



▲完美模拟了红莉栖人格的AI程序“天照”。

接下来，三位声优对自己出演的角色做一番简单的介绍。花泽香菜表示在过去总是被人保护在身后的椎名真由理这次将会有更积极的行动；潘惠美出演的新角色椎名篝（かがり）是真由理的养女，在不同世界线的她，立场与性格也相差甚远；就职于编辑部的无口大姐姐桐生萌郁在前作拥有出人意料的身分，这次的新立绘也画得尤其性感。在活动的最后还首次公开了游戏的OP画面，游戏主题曲《AMADEUS》继续由伊藤香奈子演唱。



◀本作的角色立绘，新角色比屋定真帆是一位身材娇小、长发蓬乱的女性。

《末世之蚀》特别活动



在去年TGS上也曾大肆宣传的Online RPG《末世之蚀》今年同样不可小觑，20日下午的这场特别活动，请来制作人山本真二与运营指导八田规穗，向现场观众详细介绍了预定在10月登陆智能手机及PC平台的这款作品。遗憾的是，PSV版的配信日期并未在本次活动中公开。

《末世之蚀》的舞台是曾一度灭亡的荒芜世界，人类居住在无数的龙骸之上，靠汲取龙骸残留的生命能量维持生活。玩家化身为保护某个城镇的狩猎兵团队长，指挥手下对抗魔物等外来敌人。战斗场景中会出现两条路线，敌我双方都只能沿着路线依序

出击，只要打倒某条路线上的所有敌人并击碎尽头的水晶即可过关。在说明了游戏方式之后，八田还向玩家实机演示了具体的游戏内容。


▶BOSS战也同样是以双路线战斗的方式进行，击败它们冲向路线的终点吧！

随后，两人以Q&A的形式解答来自玩家的疑问。智能手机与PC平台上的游戏内容是完全一致的，存档也可以交互共用；每一位角色都自带特别的支线剧本，剧情量超乎想象。最后，本山介绍了由May'n献唱的本作主题曲《ゼロ分のゼロ》，让活动完美落幕。

“《初音未来 女歌手计划》系列”舞台活动

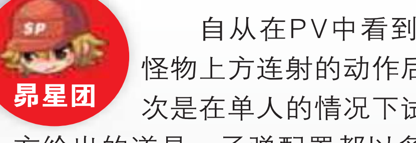

▲著名插画师KEI绘制的PSV版宣传画。

人气音游“《初音未来 女歌手计划》系列”迎来第10个纪念周年，在本届TGS举办了一场特别舞台活动，该活动同时也是SEGA在20日的最后一场舞台活动。“SEGA feat. HATSUNE MIKU Project”的总制作人内海洋带着林诚司与大崎诚两位制作人参加了这次的活动。内海首先提起即将在2016年3月开始的“初音未来全国巡演”，并希望能在巡演正式开始前发售以下两部新作：《初音未来 女歌手计划X》与《初音未来 女歌手计划Future Tone》。其中，将在2016年3月发售的《初音未来 女歌手计划X》继承前作《女歌手计划F》的系统，并对游戏内容做了进一步改良。

本作的主题为“演唱会与策划”，除了玩家熟悉的“自由模式”，还追加了一个全新的“演唱会任务模式”。在新模式中，画面下方不再是可减少的“体力槽”，而是可增加的“热情槽”，必须积蓄热情值到目标数值才可过关。另外，过往作品中只可改变角色形象的组件在本作也有所改变，追加了“可爱”、“美丽”等属性，根据不同曲风搭配对应的属性，演唱中获得“热情”的效率也会增高。据内海介绍，《女歌手计划X》共收录30首乐曲，加上不同的变奏版，乐曲总数将多达50首。另一款是登陆PS4平台的作品《初音未来 女歌手计划 Future Tone》，移植自同名街机游戏，制作人大崎介绍本作的分辨率将提高为1080p，帧数也能稳定维持在60帧。


▶根据曲风穿戴不同属性的组件，能有效提升“热情槽”的获取效率。

3DS游戏



ACT 动作·狩猎	怪物猎人X

モンスタ–ハンタ–クロス		
Capcom	日版	预定2015年11月28日

昂星团

自从在PV中看到了用二段跳跳到怪物上方连射的动作后就跃跃欲试，这次是在单人的情况下试玩了轻弩，而官方给出的道具、子弹配置都以多人讨伐为主，所以输出不足以打倒目标。

试玩开始时会给玩家选择武器和风格，为了重现PV中的动作，这里选择了空战风格+轻弩的组合，任务则有新跳跳多斯玛考、迅龙和封面怪之一的斩龙可供选择，小编选择了最高难度的斩龙。该任务的地图为本作的新地图，大部分地区都是平坦的地形，这可能意味着本作不会再像前作那样过分强调高低差，让地形要素在战斗难度方面的比例降低。

轻弩的基本操作和过去相比没有变化，依旧是X键上弹、A键射击、R键使用准镜、长按R键调出准星，而因为选择了空战风格，B键的翻滚回避变成了跳跃翻滚，这一动作的路径让翻滚的时间有些许延长，水平移动速度也比普通的翻滚慢，在需要回避速度的情况下不如普通翻滚，而且这种回避方式虽然浮空，但起跳高度很低，不能使出空中攻击，也就是说全武器中能够原地起跳攻击的依旧只有操虫棍。在跳跃翻滚的动作结束前，若角色触碰到其他玩家、怪物或障碍物时，再次按下B键就能使出二段跳，此时就能使用空中攻击了，轻弩的空中攻击共有X（用弩往前砸）、A（射出子弹）、X+A（空中连射，装备连射子弹时，往正下方连射）三种，用A进行射击时，猎人会自动调整方向对怪物射击，空中连射则是固定方向。在空中玩家最多能够做出两次空中动作，落地后立即按X还能立即上弹，动作非常流畅。

轻弩试玩中比较有亮点的是子弹种类，道具栏中出现了贯通电击弹、闪光弹这两种新型子弹，贯通电击弹顾名思义，是以往电击弹的“贯通弹版本”，这大概意味着本作的属性弹将会增加散弹、贯通两种，可以说让属性连射弩的作用更上一层；闪光弹则是射出一段距离后才会起作用的“闪光玉”，目测起爆距离和闪光玉差不多。对于远程攻击手来说，用闪光玉牵制怪物是很常用的手段，虽然一个人每场战斗中最多能携带15个闪光玉，但这样的话身上的道具栏会被挤掉很多位置，闪光弹的出现很好地解决了这个问题，子弹栏不仅不占用道具栏的位置，而且还省去了调合这种麻烦的动作，无论是作为输出还是辅助单位，闪光弹的作用都非常大。

最后就是很多人关注的狩技部分，只要每个狩技独有的狩技槽满了就能触摸下屏使用，试玩中还给出了R+A+B、ZL、ZR这种快捷按法，实际玩起来该如何操作就看玩家的习惯了。要蓄满狩技槽，就要给予怪物足够的伤害，后来昂星团又试玩了一次双刀，发现鬼人化乱舞补充的狩技槽和轻弩连射补充的狩技槽差不多，这也就是说增加狩技槽的关键并不是攻击频率，而是总伤害，若伤害足够，也有可能一发攻击就能补满一条狩技槽，日后是否会出现狩技和大伤害技能配合轮攻的打法，令人非常期待。

哪尼

由于只拿到单人试玩卷，于是我决定还是试试自己比较熟悉的太刀，风格方面选择“武士道”，主要想试验一下“瞬间回避”对强调机动性的太刀会不会有所帮助，狩技方面只有“炼气解放圆月斩”。游戏默认给了一套相当养眼的和风装备，在以前的作品中没有见过，而挑战的怪物自然选择本作的封面怪之一——斩龙。至于游戏画面么，个人觉得比《怪物猎人4 G》要更好一些，基本令人满意。

有关风格与狩技的介绍视频相信很多玩家都在网络上看过了，因此这里主要谈谈我的个人感受。首先，“瞬间回避”的判定不算非常严格，成功发动后可以立刻按X键接上“一文字斩”进行反击，如果练气槽允许，还可以继续按R键接上“气刃无双斩”，整个回避反击的过程一气呵成，很有成就感。不过武士道风格去掉了太刀的“气刃大回旋”，因此每当我习惯性地在气刃斩后想接上大回旋时，便会有一种“有力使不出”的强烈失落感，需要多加适应。不过其实气刃大回旋的收招硬直很大，本身就与高机动性的武士

道风格不太相符。

装备的狩技默认设置在下屏幕，发动起来还算顺手，使用“炼气解放圆月斩”后，练气槽会在一定时间内维持在MAX状态，此时可以抓准机会进行瞬间回避并以气刃无双斩进行回击。使用这种风格与狩技的搭配，便是鼓励玩家积极地近身依靠瞬间回避与怪物周旋，并借助强力一击对其造成重创，整体风格与太刀本身的精髓相近，但节奏则比普通打法快上许多。不难看出，通过风格变化与招式取舍，《怪物猎人×》让单一武器的操作不再显得千篇一律，丰富战斗体验的同时，相信也会激发玩家更多的灵感。

昴星团：连续跳跃翻滚回避的时候那动作看着简直鬼畜，好好的不直接翻滚跳起来干什么。

哪尼：攻击手风格的太刀才能使用气刃大回旋，是在有点让人不习惯。



RPG 角色扮演	怪物猎人 物语	モンスターハンター ストーリーズ		
		Capcom	日版	预定2016年内

昴星团

游戏的部分玩法和《怪物猎人》正统作一致，比如采取、挖矿、捕虫等采集动作，而且音效部分完全一致，老猎人玩起来肯定会有种熟悉感。怪物蛋需要玩家自行探险搜索，还要在怪物的追击中安全把蛋运回村子进行孵化，让正统作中枯燥无味的“搬蛋”任务变得非常有意思。孵出随从怪物后，在大地图时就可以骑着它们一起行动了，算是满足了大部分系列玩家一直以来的愿望——骑着自己的怪物在猎人世界里探索。本作的遇敌方式采用了可见式遇敌，玩家在大地图能看到红速龙、青熊兽、食草龙等怪物，只要碰到它们后就立即展开战斗。如红速龙这种有攻击性的怪物，在地图上看到玩家后会主动跑过来与玩家接触，而食草龙则是乖乖地待在一边吃草。

战斗方式为传统的回合制，操作指令集中在下屏，可选择让主人公和随从怪物进行普通攻击、使出技能、使用道具和逃跑等动作，但是一旦选择好主人公的行动后，只要随从怪物没有安排好行动，就会默认为普通攻击，攻击属性也是随机的，不知道是不是BUG。普通攻击有三种属性：力量、技巧、速度，三种属性环环相克，若主人公和随从怪物选择了相同的攻击属性，还有几率使出威力强大的双重攻击。技能则没有属性之分，但有使用次数和各种不同的攻击效果，战斗时要谨慎使用。每次成功进行攻击时，下屏中间的羁绊槽都会增加，积累满后触碰羁绊槽，主人公和随从怪物就会进行合体，合体后只能使用普通攻击和羁绊技，使用羁绊技后合体状态会强行解除，羁绊槽清空。战斗胜利后系统会给出战斗评价并给作战单位分配经验，玩家还能得到和敌方怪物相关的素材作为战利品。

这种用RPG玩《怪物猎人》的形式非常新颖，这也给那些玩腻了ACT《怪物猎人》的玩家一个新的选择。只不过试玩时游戏的掉帧现象比较严重，希望正式版发售时能对这方面做好调整，给玩家们展现一个新的《怪物猎人》世界。

昴星团：战斗部分一股《数码宝贝物语 电脑侦探》的既视感，不过玩到了才发现其实还是有点区别的，虽然只有那么一点……



S・RPG
战略角色扮演

跨界计划2 勇敢新世界

プロジェクト クロスゾーン2：ブレイブニューワールド		
SEGA Games	日版	预定2015年11月12日

昴星团

试玩版只在战场中给出了一堆我方角色和一堆敌方敌人，所有队伍给出的组合固定，却并未给出所有人物。角色的行动顺序固定，似乎变成了经典的回合制，我方行动时可按L、R改变行动单位。试玩中可以看到所有角色的攻击方式都做出了改变，无论是更换了搭档的双人组，还是依旧是单人单位的角色，没有任何一招与前作相同，哪怕是老玩家也要一步步重新摸清每个组合的出招方式，再次找出最佳的连段组合。但战斗时，屏幕下方除了会像前作那样显示出攻击技能和操作方式外，还会标明技能的效果和伤害，这样的设定为玩家在摸索连招时省去不少时间。L、R键援护的系统依旧存在，所有队伍都配有副角色，战斗时按R即可呼出；站在我方角色范围1格内攻击敌人时，战斗中按L即可呼出邻近的我方队伍援护攻击。

新加入的“交错破坏”系统，让合击产生的Cross不再像过去那样能够通过反复刷新时间达到长时间定身，方便我方输出增加伤害的作用，而是给玩家一定时间输出的机会，积累足够伤害后会产生一次大伤害。这样非常考验Cross后的出招顺序，若盲目出手，会发生Cross结束，敌方浮空导致我方攻击Miss的情况。“幻影取消”系统似乎并未在试玩版中放出，也没有在游戏说明书中标明，可能玩家要等正式版发售才能体验了。

昴星团：怀着想玩到“《洛克人X》系列”的角色开始了试玩，然而玩了十几分钟才发现并没有（摔）。



ACT
动作

塞尔达无双 海拉尔全明星

ゼルダ无双 ハイラルオ−ルスタ−ズ		
Koei Tecmo Games	日版	预定2016年1月21日



初心者

作为Wii U版《塞尔达无双》的后日谈作品，平台转移到3DS的《塞尔达无双 海拉尔全明星》给人的第一印象自然是逊色的画面，不过好在同屏敌人数量充足。然而据悉本作为了保证流畅度，裸眼3D效果仅限于New 3DS/3DS LL，现场提供的正是New 3DS LL，有需求的玩家要注意这点。试玩版除了原本的林克，还为我们带来了两名新参战角色，来自《风之杖》的“猫眼”卡通林克和女主角特托拉，而场景则是其中的魔兽岛。林克有着高跳下刺的垂直冲击招式，以及像陀螺一样保持旋转攻击一段时间的必杀技回旋斩，而特托拉则是手持短弯刀和手枪进行快速的攻击，此外也有类似会减缓敌人行动力的大水球范围攻击。

解谜要素依然有着重要的地位。这次试玩提供的道具有新武器锤子，以及炸弹和时之笛。任务中我们会用到锤子来敲打三处大船的机关，从而发射炮弹轰炸障碍物，也会用到时之笛来激活地图各处的传送点，以便快速接近任务目的地。本作将切换角色的功能设置在下屏，能够通过切换角色分头行动。此外，点击下屏的地图，还能很方便地将闲置的另一名角色安排到目的地附近。



初心者：掌机版除了后日谈还收录了Wii U版本篇和DLC，内容上简直厚道。为了销量，这个移植手段也是让人爱恨交织啊。

PSV游戏

RPG
角色扮演

求生档案 天空的彼端

イグジストアーカイヴ –The Other Side of the Sky–		
Spike–Chunsoft	日版	预定2015年12月17日

宇宙人

Tri–Ace和Spike Chunsoft制作的《求生档案 天空的彼端》是这次TGS不得不关注的作品之一，因为各种意义上本作可以说是知名经典RPG《女神侧身像》（后文简称“《VP》”）的精神续作。虽说能否像《VP》那样成为一款名作只有发售后才知道，但是从这个试玩DEMO我们则可以一窥本作的面貌。

首先说说观感方面，本作给人非常奇幻、天马行空的感觉，特别是游戏迷宫的背景设计得非常出彩，犹如让人置身奇妙世界中的感觉。不过人物就显得很微妙了，虽然本作的人设是由曾经担任过“《心跳回忆》系列”和“《深爱》系列”人设的箕星太朗负责，原画也有很强烈的个性，但是3D化之后这种头大身细，眼睛占了大半个脸的建模确实谈不上好看。

进入游戏DEMO，我们会发现本作的迷宫探索部分跟《VP2》惊人地相似，这不仅仅体现在3D横版移动的设计上，主人公在迷宫中可以像阿丽莎公主那样发射光子——在游戏中被称为“**バインド スフィア**”，发射后可以让迷宫内的敌人在一定时间内变成结晶，玩家靠近对其攻击就能以先制状态进入战斗，反之则会被敌人所先制。

除了影响战斗的先制与否之外，结晶化的敌人还能作为一种特殊移动手段，不过，《VP2》的特殊移动动作是结晶体跟公主换位，而这里则是主角靠近结晶体之后能使出特殊冲刺动作。而且敌人即使被打倒之后也会在原地留下一团黑雾，让玩家可以将其结晶化并用作移动，这一点跟《VP2》也几乎如出一辙。

本作的战斗系统更加接近《VP》初代，没有《VP2》的走位部分。行动顺序则是回合制，右边的按键对应4位角色的攻击，角色行动的时候会消耗画面最下方的AP槽，AP槽耗光之后就不能攻击并进入对方的回合。对方攻击的时候，我们可以根据对方要攻击的我方同伴，按下对应的键位让他们防御。

另外，战斗中还有前卫和后卫的概念，前卫攻击能力会加强，但是更容易遭到攻击，更加危险，后卫则相对安全一些，但是输出会有所减弱，战斗开始后，攻击之前可以任意切换角色的站位，以适应不同的配合。至于战斗的感觉，本作的表现让人非常满意，打击感相当到位，与同伴们一拥而上打倒敌人，这样的体验非常爽快。

总的来说本作的表现让人满意，系统跟《VP2》的过分相似让人倍感熟悉，但笔者觉得，正是这种过分的相似使得本作缺少了特色和惊喜。“《VP》系列”从初代到《VP2》的进化是让人惊讶的，虽然中间隔了7年，但不可否认这7年等得很值。而如果说《求生档案》是《VP》的精神续作，那么前后时间已经有9年了，这9年到底值不值得我们等待还有待商榷，至少这个DEMO没能给人足以与这9年相称的惊喜。

最后说个小事，本作在TGS提供的DEMO并不稳定，笔者玩到一半左右时候游戏就报错退出了——在笔者之前的玩家也几乎都有同样的情况发生，当然这种严重的BUG并不可能遗留到正式版。



A・RPG
动作角色扮演

奥丁领域 里普特拉西尔

オーディンスフィア レイヴスラシル		
Atlus	日版	预定2016年1月14日

宇宙人

TGS上提供的试玩版里面5位主角都能选用，而且每个角色都能完整体验完第一章——虽说10分钟的试玩时间并不太够，不过万幸的是我开始试玩的时候ShowGirl忘了给我按计时器，直到我打了大半之后才补按，这让我有足够的时间磨蹭地打完格温多琳篇之后还有一丁点的时间去试试薇儿维特。

游戏给我第一感觉，画面的进化自然不用说，香草社唯美的2D画风在高清化之后显得更加鲜艳美丽，加上崎元仁的BGM犹如将要进入全新的童话世界般。笔者选用印象最深刻的格温多琳，正式进入游戏之后首先简单地试了一下操作和手感。游戏只用□键和○键便构成了角色的几乎所有攻击，其中□键是普通攻击，普通攻击的连段比原版更加丰富华丽，而且可以配合摇杆不同的方向组合派生出不同的攻击动作，空中的连段也非常华丽，格温多琳可以轻松地达成上百的连击数。○键则是必杀技，同样有不同方向的派生。此外，空中也有特殊的必杀技。不过笔者在连按普通攻击的时候，偶尔也会误发动必杀技，不知道是系统还是操作问题。

原作中角色使用普通攻击时会消耗HP上方的POW槽，如果耗光了POW还会陷入喘气硬直，这导致了战斗的时候不得不时刻停下攻击，逃到安全的地方回复POW槽。重制版里取消了这一恶心的设定，玩家可以无所顾忌爽快地进行连击。而原本消耗PP的必杀技这里则改为了消耗POW槽。而且，POW槽只要落地之后停下攻击就会马上完全恢复。这样就使得战斗的节奏更快更酷炫了。整体来说本作的爽快度不下于《胧村正》，而角色招式的丰富度甚至有过之而无不及。

除此之外，格温多琳的飞行能力也有所强化，原本只能滑翔下降，现在滑翔的时候还可以不断提升高度，甚至飞出屏幕外面。以前这个飞行动作主要是用来逃跑以便安全地回复POW，不过本作不再存在POW问题，这个设定可能会有些鸡肋，但考虑到本作的关卡也可能会重新设计，所以说不定玩法会更加丰富。



ACT
动作

机动战士高达 EXTREME VS-FORCE

机动战士ガンダム エクストリームバーサス フォース		
BNE	日版	预定2015年冬



昴星团

除了新参战机体外，其他机体的动作完全从PS3版照搬，武器方面也完全没变化，但能天使高达无法使用Trans-Am，估计是因为试玩版的缘故。试玩版中，L键为展开战场地图，用于指挥友军的行动；R键用于配合□、△、×使出特殊射击、特殊格斗、防御操作，部分机体的特殊武器还要通过↓+△来发动，从操作来说十分蹩脚，而且无法更改按键，但试玩说明书承诺，正式版时以往的复合按键都能正常使用，还能通过顺序输入↓↑发动防御。本作中玩家可以自由设置锁定视角，但距离过远的敌人不会被锁定，在大地图中战斗时要接近敌人并用右摇杆调整视角后才能准确锁定，和以往作品比起来是一个比较新颖的部分。不过试玩版中并没有觉醒槽的设定，这是否意味着本作没有觉醒系统呢？那就要留意官方之后放出的消息了。

试玩只提供了三个关卡，每个关卡出击前都能换玩家的机体，但无法更换友军。战斗时或许是因为出击机体数量太多的关系，导致掉帧情况比较明显，有时遇到同屏多人的情况还会出现严重卡顿。试玩第三关为新加入的母舰+6部MS的据点争夺战，玩家要击破据点的炮台以争夺据点，然后可以直击敌方母舰，把母舰击破即可获得胜利。值得一提的是，该关卡的地图非常大，或许是新模式的专用地图，以后可能还有更多的地图消息放出。

最后提一下新机体G-Self。和原作一样，G-Self有着更换背包的设定，但试玩版中它只有大气圈用背包和反射背包（反射背包有打开/闭合两种模式），原作的其他背包还未收录，不知道正式版中是否会收录原作中的其他背包。

昴星团：哼哼，故意送一条命试试新机体的觉醒……啊咧，觉醒槽呢？！



ACT
动作・狩猎

噬神者 解放重生

GOD EATER RESURRECTION

BNE	日版	预定2015年10月29日

宇宙人

本次TGS的试玩DEMO准备了三种难度，其中中级难度打的是一只金刚，而高级难度打的是天父狄阿乌斯，也就是俗称“黑猫”的大型荒神。笔者果断作死挑战高难度——当然这点自信还是有的，不然欺负一只猴子有意思？笔者选用的武器是长剑，虽说是初代重制，但长剑的基本攻击动作跟《噬神者2》（后称《GE2》）一样，所以用起来很容易上手。根据剧情设定，血技系统在本作是不存在的，但相对地增加了非常丰富的花式捕食动作，游戏的爽快度不比《噬神者2 狂怒解放》（后称《2RB》）差。本作新增的捕食动作很多，而且可以像血技那样切换，但试玩版里只有其中一小部分，成功捕食之后不仅会发动连结解放状态，还会根据捕食动作的不同附带其他额外的效果，比如，原地把嘴长得很大的捕食动作ミズチ（蛟），发动的时间和硬直都比正常的捕食动作要长，但是捕食之后能获得无缝冲刺的效果，玩起来有发动了《2RB》里“血之狂怒”模式的感觉。不同动作捕食之后的效果还可以叠加，并且能维持到连结解放结束之后，可能以后多个效果结合起来真的能做到与“血之狂怒”同样的效果也说不定。从这个系统变化可以看出本作更加强调捕食系统，倒也更符合游戏的主题。

另外说说这只黑猫，刚开始战斗时候还是普通的状态，但是战斗到它发怒之后就会张开一双翅膀并维持下去，而且并不仅仅是外形变化，攻击动作也几乎完全改变。比以前更凶狠，招式范围更大，更难躲避。以前《GE2》的时候我就吐槽老荒神的动作几乎完全不改，看来本作会有很大的变化。试玩版里固定的同伴是索玛、亚莉莎和佐久夜，然而原本就以捉急著称的AI来到了本作……依然惨不忍睹，特别是两位女生打不到5分钟就全体阵亡了。HP耗光倒地之后会损耗耐久值，这一点跟《2RB》相同，不能像初代那样无限躺了。索玛的战斗力稍微强一些，但是药用得很快。所以最后只能沦落到我跟黑猫单挑，不过还好这只黑猫的血量也比较低，解决它之后10分钟的试玩时间还剩不少。

最后说说游戏的其他方面，我想吐槽一下赎罪之街，虽说这是初代的经典场景，但几乎没有变化这点让人颇为失望，建筑物的构造、建模都跟以前如出一辙。游戏的手感、画面也几乎跟以前一样，谈不上惊喜。不过试玩的过程中几乎没感觉到丢帧的现象，希望正式版也能维持这一点。



RPG
角色扮演

索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士

ソフィーのアトリエ ～不思议な本の炼金术士～

Koei Tecmo Games	日版	预定2015年11月19日

宇宙人

《索菲工作室》的试玩只有10分钟，然而内容为无删减从头开始，所以10分钟真的很不厚道，试玩时间里至少有一半以上是在读剧情的，要看完开始的剧情以及完成第一次调合之后才能进入迷宫。如果快速将对话按过去并且聪明地跳过教学部分的话，那勉强还能到迷宫里摘两棵草或者打两场架（排在我前面的玩家就很悲剧地才刚完成第一次调合时间就结束了）。

前作“黄昏”三部曲已经画上了句号，本作是启动新世界观的第一作。不得不说从前作开始，角色的3D建模对2D原画的还原度非常高。相信母公司KT也有不少功劳吧。本作的画面表现可谓更进一步，人物建模从任何角度看上去都跟原画一样漂亮，场景的渲染也非常出色。特别是调合道具的界面，因为本作的调合系统变化，使得玩家可以看到炼金釜内的情况，这些界面设计得非常精致。不过也不是没有缺点，虽说画面如果静止来看是很美，但是动起来的时候会发现其实人物建模用的多边形并不是很多，角色的衣服、发型，乃至肢体动作动起来都显得不够自然。

至于战斗方面，我自己事先有一定了解，不过因为机关算尽到最后也只能打上两场杂兵战，所以没办法深入体验。不过人物的攻击和演出画面还算不错。四人一队互相支援的系统相比前作的6人系统可能爽快度会有所下降，但是这些都要玩到后期才能确定。



RPG
角色扮演

勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多

ドラゴンクエストビルダ–ズ アレフガルド を复活せよ

Square Enix	日版	预定2016年1月28日

初心者

《勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多》是SE参展阵容之中难得可以试玩的游戏之一，在媒体日还为取材的媒体提供了专门的试玩区间。工作人员很贴心地为我讲解了本作基本的上手方法：□键破坏方块和使用武器攻击，武器会同时砸掉更大范围内的方块；△键放置方块（还能连续放置和按住L1/R1选上下一层）；×键跳跃，方向键选择道具栏和切换武器。由于本作采用的是第三人称视角，甚至还能切换到上帝视角俯瞰周围，比起《我的世界》而言更容易习惯。熟悉操作之后我控制男主人公找到了储物箱，把里面准备好的一些半成品和素材全部取出。然后使用了一张“房屋设计图”，此时地面显示了一块图纸，找好适合的位置按确定之后，站到图纸的范围内就可以打开建造菜单。菜单里面把房子所需物料罗列得一清二楚，正好身上素材完备，于是我按照菜单旁边的预览模型中闪烁部位的提示，开始了堆砌墙面、合成桌、木门和火堆的作业。我轻而易举地完成了目标，随着图纸亮起蓝光提示任务完成和获得了营地（CAMP）点数，这时我才理解到，原来本作是可以接任务和升级的。转悠了一下，看到身边有位可爱的NPC妹子，她提到山的另一边有危险的魔物，希望主人公做一套好装备再去将其讨伐。然而我花了几分钟也没搞懂雷达地图跟任务标志的方位关系，只好去打打周边的史莱姆和敲敲山洞吃吃果实。拿铜剑打怪的手感只能说是勉强凑合，而附近山洞里面也没有想象中的厉害怪物，不过我却发现了从高处掉落会摔死的设定……虽然只是浅尝辄止，但我们也能看出本作并没有满足于模仿者的程度。它在新手引导和操作便利性方面做得很友好，比如作为单人游戏，本作减少了从零做起的要求，玩家在冒险时遇到损坏的房屋城堡，可以借助“修复”任务来体验建造的乐趣；画面虽然算不上很惊艳，但并不拘泥于全方块或是像素，看上去比同类型游戏都舒服得多，而且巧妙地融合了许多《DQ》的RPG元素，让人一见如故。

初心者：别看外观像是MC，实质上这还是个单机RPG，在偌大的世界之中默默敲砖，果然勇者都是孤独的。



MUG
音乐

奇迹女孩祭

ミラクルガ–ルズ フェスティバル

SEGA Games	日版	预定2015年12月17日


哪尼

SEGA在自家的展台上提供了《奇迹女孩祭》的实机试玩，有三首歌曲可供选择。和预想的一样，本作的演出操作几乎就是完全照搬“《初音未来 女歌手计划》系列”，并且没有加入新的音符种类，老玩家瞬间就能轻松上手。不过仔细体验之后可以发现，本作所要呈现出的游戏氛围与《女歌手计划》还是有明显区别的，更加强调演唱会的“临场感”，比如玩家只要打中特定的音符，舞台下的观众便会形成此起彼伏的应援浪潮，配合音乐的节奏感，让人觉得仿佛自己置身于演出现场，为台上的偶像们打Call呐喊。游戏的画面表现不错，看上去应该是即时演算的，不过试玩版开放的功能很有限，因此我并没有发现换装要素，具体还是要等到游戏正式发售后才能确定。

从最初到最后都是颠簸起伏的状态——TGS 2015游记



■从左到右分别是：初心者、林克斯、哪尼、雪男、昂星团、宇宙人。

文 昂星团

9月14日

深圳→香港→箱根

出发！终于能休息了

少年关掉了身边并没有响起的闹钟，然后起身叠了叠被子。现在是北京时间凌晨4点30分，我——《掌机王SP》的小编昂星团，要在半小时内到达编辑部与同伴们会合，开始这趟梦寐以求的旅程。由于这次的起床时间异于平常，而且为了避免睡得太死错过闹钟的事情发生，我几乎每30分钟醒一次，就这样一直持续到了预定起床的凌晨4点半，所以精神并不怎么好。

就在半个小时后，我气喘吁吁地拖着庞大而并不沉重的旅行箱踏入了编辑部的大门，已在编辑部的文编哪尼、视频编辑雪男、林克斯看到了我身边的庞然大物后惊呼“你怎么带过去这么多东西？”，“不，我是要带回来很多东西……”我叹了口气苦笑道。随后这趟旅程的领队兼导游——文编宇宙人也踏入了编辑部，宣告了我们这次TGS小分队的旅程即将开始。“等等，是不是少了个人？”队伍中有人疑惑，“初心者已经在楼下的7-11等着了。”宇宙人看着手机上的微博群不慌不忙地说道。到了编辑部楼下，我们终于见到了在7-11里大口大口地吃着关东煮的初心者，看来他已经很饿了，没错，我们都饿了，于是剩下的人决定去附近的麦当劳吃顿好的再出发，却没想到，这顿丰盛的早餐几乎成了我们这一天惟一的动



▲众人在录制出发宣言，话说那个脸部自带圣光的是谁……



▲前往机场的路途中，宇宙人依旧不忘拿出他的小圆拍照。

力来源。

一行人在7点半拎着大包小包到了香港国际机场，飞机是8点45分起飞，“看来有足够的时间补一下觉了……”我舒了口气，然而之后发生的事情明显地证明了我没有太多坐飞机的经验——排队将所有人的行李托运完毕后，前往飞机所在处的巴士就要开车了，6人急匆匆地穿过机场内的各种设施，终于越过了检票口冲进了巴士，6人就在这样疲惫的状态下上了飞机。“好好地睡一觉，到了日本就可以放松了。”在飞机上，小分队的所有人怀着这种美好的想法进入了梦乡。



■飞机的入口处写着“叉烧包”，虽然意义不明，但终于可以休息了。





◀从飞机上看，云层显得非常美丽。

◀终于抵达机场，虽然还是早上，但已经有不少人在此候机了。

到达！终于能放松了？

到达日本已经是当地下午2点多，与往年不同的是，这次TGS小分队所乘坐的航班并没有飞机餐，所以众人以精神焕发但饥肠辘辘的状态下了飞机，但还是很积极地在日本成田机场拍照。看着四周标着日文的广告，我终于感受到了什么叫“出国”，然而就在这时，道路的转角处出现了一副很大的写着中文的广告，也让我体会到了什么叫做“一秒出戏”。不得不说，机场里的中文广告还是蛮多的，不由得让人感叹“中华文化博大精深”（误）。

走出机场后，宇宙人带领着小队乘坐成田特快前往东京站，预计着4点到东京后吃顿好的再前往箱根，这样的计划瞬间让团队士气大增。众人上车后刚把凳子坐热，列车就到达了终点站，连续3年来日本的宇宙人瞬间意识到：坐反方向了。于是当我们真正到达东京站的时候已经是下午4点半，东京站的饭店有好多，但是人也好多！不知是不是碰上了下班高峰期，东京站里人山人海，饭店里也没有任何位置。无奈只能改变计划，到箱根附近的小田原站再吃饭。不过日本的铁路复杂程度如传闻所说，非常复杂，无论是来过3次TGS的宇宙人，还是前段时间才来过日本的哪尼都对此毫无头绪，最后在换乘APP的帮助下，我们终于登上了前往小田原站的东海道线，当我们再次踏上列车站台时，天空早已漆黑一片了。

“哦哦哦，终于到小田原啦哈哈！”随着我内心的欢呼，一行人猛然发现小田原站附近并没有什么餐馆……“噢卖糕的！看来只能去箱根汤本站吃了，那里是旅游胜地，吃的应该不少。不要紧张，从这里过去只要20分钟而已。”宇宙人看着身心疲惫的队友们安慰道，于是一行人把希望延后了大约30分钟左右。



■从飞机上俯视日本的大地。



■日本的民房，建筑风格非常有特色。



▲日本的 JR 铁路电车，部分线路的电车会追加特殊的车厢。



▲在日本随处可见的饮料贩卖机，饮料既便宜又好喝。

果汁：别看贩卖机的饮料都是100–200日元的，一不小心就花光钱了。

活至黎明



□箱根汤本站的一个柱子上贴着《EVA》专卖店的海报。


□位于箱根汤本站内的特产店。

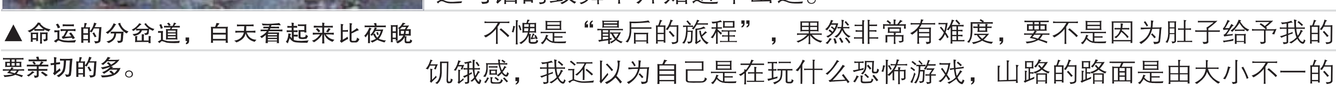
“现在到底几点啊？” “7点45分。”昴星团和宇宙人的这一问一答发生在箱根汤本车站外的一节楼梯上，在两人眼前的是只有路灯的黑压压的街道。街道两侧的店铺早已打烊，其中包括那些看上去应该会很好吃的餐馆。最后众人还是打算先找酒店，因为据说酒店里有丰盛的晚餐，于是一行人又把希望放到了早已预约好的酒店。

之后的事情让我领悟到：无论是提前多久预约的酒店，只要找不到就没有任何意义。不知为何我们订的酒店特别难找，即使哪尼拿出了他的寻路法宝“Google地图”，我们还是绕了一个小时才找到了酒店的大概位置，而且酒店的位置在山上，几乎全程都要在陡峭的坡道上行走，这对于一群只吃了早餐又提着大箱子的人来说是一项不错的锻炼机会。而就在酒店不远处的某个拐角处，哪尼同学应着寻路法宝的指示右转进入了一条阴森小道，而其他人则站在拐角处盯着道路旁边的牌子，只见上面写着“前方通往瀑布”，不知为何让人突然产生了一种即将失去什么东西的感觉。“哪尼，停下！”宇宙人叫到，哪尼应声回头，只见宇宙人一个箭步冲上去把他拉了回来，然后大家看了看法宝上的提示——真的是右转。但这条小道的样子完全让人想象不到它的尽头会有一家酒店，而且法宝中酒店的位置几乎就是哪尼刚才所站的地方，实在是诡异。



就在这万分纠结中，我们使用了最终手段：问路。别看这里店铺关的早，在这个时间里出来散步的人还是有那么几个的，此时队伍里一直沉默的初心者自告奋勇上前问路，初心者是队伍中惟一一个日语水平达到“谈笑风生”级别的人，但他为人低调，平时总是默默地不说话，颇有隐士之风范，他的自告奋勇着实给我们打了一发强心剂。通过几次问路后，小队终于到达了一个分岔口，因为法宝失灵，我们并不知道该往哪个方向走，就在这时身后的一辆黑色轿车开了过来，众人下意识靠边让路，轿车开到众人附近时放慢了速度，开车的是一位大妈，她降下了车窗，热情地问我们是不是遇到了困难。

“这素质简直太好了！”此时我心中闪过了无数个流泪的表情，估计身边的伙伴们心情也是一样的。初心者立即上前问路，被大妈告知要往分岔路的下坡走，在一番千恩万谢后，大妈开着轿车走了，我们也重整旗鼓开始这“最后的旅程”。没想到展现在我们眼前的，却是一条漆黑、狭窄、颠簸的山道，“不、不怕，毕竟大妈是本地人呢，你看她给我们说明的时候语气多肯定、多熟练，一定不会错的。”于是大家就在这句话的鼓舞下开始进军山道。



▲命运的分岔道，白天看起来比夜晚要亲切的多。

不愧是“最后的旅程”，果然非常有难度，要不是因为肚子给予我的饥饿感，我还以为自己是在玩什么恐怖游戏，山路的路面是由大小不一的

▶到达酒店后的晚餐，感动得要落泪了。



鹅卵石拼凑而成，中间的缝隙并没有填补，需要格外小心，否则很容易崴到脚，更别提我们还提着巨大的旅行箱，路面状况并不满足把箱子拖着走的条件，所以基本都是用提的，最最关键的还是这段路完全没有路灯，在树林的遮挡下，几乎看不到前方的任何物体……好在我们活在高科技的时代，六人不约而同地拿出了手机打开灯边照边走，只是手机电量很让人担忧。经过了一天的旅程，大家的手机电量都已告急，如果在走出这片黑暗之前手机全都没电，那估计就只好荒野求生了，因为没有灯，之前的这段路估计也是走不回去的。“我们是否能够‘活至黎明’呢？”（注）为了活跃气氛，我在队伍里调侃道，脑海里甚至还出现了“第二天全体被找到然后登上报纸”的这种设想。

注 《活至黎明》是近期 PS4 上的一款恐怖游戏，剧情讲述了八位好友被困在遥远山区的度假村里，在各种奇怪的事件中，他们要寻找线索确保自己能够活到第二天早上。

好在天无绝人之路，走了十分钟左右我们终于冲破黑暗到达了马路的主干道旁，然而我们要找的酒店并不在这，恰好此时眼前出现了三名日本妹子，我们又派出了初心者上前问路，只见谈笑风生中的妹子们热情地掏出了手机，打开了Google地图……于是结果可想而知。此时宇宙人提议，让三人在原地看守行李，其他三人尽可能卸下身上的重担原路返回，按照大妈的说法寻找酒店的位置。最终我们终于做出了恐怖游戏中主角们会做的事——分头行动，看着哪尼、雪男、林克斯再次冲进黑暗中的身影，留在原地看守行李的三人不由得开始担心起来。

大约十分钟后雪男率先从黑暗中走了出来，告诉我们找到酒店了，不过那条漆黑的山路得再走一次。如果要说我当时的心情，那估计只能用掩面流泪的金馆长表情表达了。又经过了几十分钟的努力后，我们终于到达了酒店门口，原来位置距离刚才的分岔道并不远，只要继续沿着大路上坡，转个弯就能看到了，然而我们却在大妈的指引下走了下坡，折腾的一个来回，真不愧是“命运的分岔道”啊。

9点09分，酒店大堂。服务员热情地招待了我们，并领我们去吃完饭，进入餐厅前我们发现，这里的晚饭截止时间是9点，而酒店方却给我们留了晚饭，不得不说服务态度真的非常好而且到位，晚饭也非常好吃。饭桌上的情况可谓风卷残云，满满一桌饭菜转眼间一扫而光，几分钟前还是有气无力的饿鬼转眼间变得大腹便便，而且时间也到了晚上，小编们平时熬夜玩游戏的“成果”也得到了体现——所有人都变成了精神饱满的状态。

晚饭后，一行人终于进入了酒店房间，这次订的房间和以往不同，整个房间不仅透着浓浓的和风气息，而且可以住进6人。大家兴奋地放下了行李，商量着接下来要做的事，然后先去了山脚下的7-11买排插和牙刷，再回酒店享受了一下箱根的露天温泉，最后回到房间内迎接第二天黎明的到来。



▲酒店的和式房间，大家睡的都是榻榻米＋床垫的配置。

9月15日

箱根一日游

旅程才刚刚开始

早上9点半，我被雪男和林克斯的谈话声吵醒，他们在探讨着今天行程的事，今天才是TGS之行真正的第一天，然而我总觉得这趟旅行早在昨天就已开始。洗漱后猛然发现酒店的早餐时间已过，只能顺路买点东西吃了。我们的第一个目标就是箱根汤本车站，行程用四个字概括就是“原路返回”，于是昨天的经历再次在全员的脑海中浮现，但这次大家都感到非常庆幸，毕竟我们“活至黎明”了。

出门后我们先回到了“命运的分岔道”和哪尼当时差点走下去的“通往瀑布”的山路，借着温暖的阳光重新回顾了一下昨天的冒险，却惊讶地发现昨天如果选择了“通往瀑布”，可能就真的没办法继续之后的旅程了，想到这里我们不由得出了一身冷汗。


■第二天返回命运的分岔道取材时看到的一只野猫。


■分岔道的边缘，完全没有护栏。

▼哪尼的法宝所指引的道路，要是真的走下去了估计都没力气上来了吧。




▲公路旁某家居酒屋的门口两侧，放着两个狸猫的雕像，其中一个还拿着麦克风，时髦值颇高。

开始！箱根之旅

之后我们走到了箱根汤本车站，在购买箱根之旅全日票的时候被售票员告知，由于近期火山活动的关系，大涌谷景点暂时关闭，非常遗憾，于是我们只得变更路线先乘坐登山电车前往强罗站吃午饭。

说到箱根的旅游项目，首先不得不提的就是这里的登山铁路和登山电车了。登山电车的内部和普通的电车差不多，但行驶速度却和小时候去公园坐的小火车差不多，虽然非常慢，但能让人把路上的景色尽收眼底，铁路周围的环境都尽量保持了原生态，旅客可以在列车里感受一下大自然。列车的行驶路线也非常有特色，整个登山铁路呈“人”字形，也就是说列车的前进方向并不固定，在走完一个坡后，要换方向爬另一个坡，这样循序渐进以到达山顶。除了登山电车外，箱根的旅游交通工具还有登山巴士和芦之湖的海盗船，去任何景点都非常方便。


▲箱根汤本站中的模型，其中包含了箱根的著名景点。



▲箱根的全日票，服务站还有中文的指南书，简直厚道。


■只有短短两节的登山电车。

从最初到最后都是颠簸起伏的状态——TGS 2015游记

在电车上看了半个小时的风景后我们终于到达了强罗站，我、宇宙人、初心者一下车就开始搜刮特产，在这里看到了不少看起来很好吃的特产，其中不乏和《EVA》相关的周边食物，这也让众人猛然想起："第三新东京市不就在箱根吗？！"因为时间已经不早，我们在附近随便找了一家饭店解决了午餐，然后开始策划下一步行动。





▶既然是登山电车，自然少不了过山洞的细节。





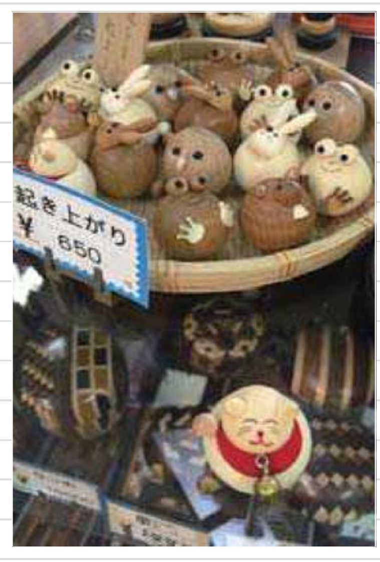
▲终于到达了强罗站，站内的特产店有不少与《EVA》相关的商品，站内还有登山电车的模型。



◀午饭落脚点，点了个鸡蛋饭，味道还不错。

强罗车站——路遇卧底

就在我们边走边聊的时候，看到某家商店的店员大妈正在推销着她们店里的商品，出于好奇和没吃饱（主要是没吃饱），我拉着宇宙人（为了壮胆）上前尝试了一下，没想到意外地好吃，于是就让宇宙人等我一下，就在我找钱包的时候，旁边的那个店员大妈就对我们说到："好吃就把这里剩下的试吃品都拿走吧，我们很快就关门了，明天也不上班，这些东西就浪费了。"这句话听得我和宇宙人目瞪口呆，店员指了指旁边的一块大牌子：本店可使用中文。原来大妈是台湾人，就是这家店的老板娘。在异国见到同胞的店想不买多点东西帮衬一下都不行啊，于是我怀着这样的感情在店里买了一个纯手工制的摆饰作为留念，顺便还把家乡话同为闽南语的哪尼同学拉过来和大妈一起谈笑风生。



▲650日元的纯手工制不倒翁，圆圆胖胖挺可爱的。



▶店铺里也有不少《EVA》相关的特产。

桃源台港——卧底无处不在

就在告别了亲切的大妈后，我们决定了下个目标就是箱根山山脚旁的芦之湖，因为大涌谷没有开放，所以我们只能乘坐两趟登山巴士前往芦之湖旁的桃源台。到了桃源台下车后，一股刺鼻的味道扑面而来，根据附近路人的说法，这是因为火山活动产生了硫磺，让硫磺混入了空气中的缘故，不知为何他们的话让我想起了痛苦的高中生活……

进入桃源台港口，我们却发现乘船区的等候处空无一人，后来才从服务员处得知上一趟船刚刚开走，下一趟将是最后一班，现在可以在港口边欣赏风景等船，就在我一股脑带头冲向风景区的时候，其中一个服务员妹子用一口带着地方口音的普通话对我说：“你们可以从那边直接出去。”这次不只是我和宇宙人，我们6人都听得目瞪口呆，虽然以前就听说过在日本的国人很多，但没想到遇见的频率这么高。



▲下巴士后，转身就能见到非常棒的风景。



▲港口还提供租船游玩，只可惜时间太晚了没能够体验。



▲停靠在港口旁的海盗船。

海盗船上的索尼发布会

终于到了最后一艘船靠岸的时刻，一行人二话不说奔到了最高处的甲班上，对着周围的风景展开了连续拍摄。几分钟后海盗船终于启航，站在甲板上的旅客们都吹到了凉爽的湖风，一本满足。在海盗船启航不久，索尼发布会的内容就被公布了出来，就在越来越冷的湖风中，我们回到了温暖的船舱内一边分享着在微博上刷到的发布会消息，一边观赏着船舱内的布置。



◀夕阳无限好，只是有点冷。



■箱根神社的鸟居。

■船舱内不仅有摆设，还有供旅客拍摄3D照片的地点。

箱根的猴子

■完全不怕人的样子，果然在这边能看到猴子都是家常便饭的事了吗。

到达芦之湖对岸的箱根町港时已经快6点了，鉴于昨天的经历，我们决定先乘坐登山巴士回到箱根汤本站，再徒步回酒店吃饭，以免再饿肚子。就在我们几个安静地沿着公路徒步爬坡的时候，突然感觉到旁边的民房楼顶似乎有什么动静。“小偷？”看到楼顶上那灵活的“人影”，我心里不由得这么想到，但没想到从阴影里面探出头来的，却是只猴子。只见猴子灵活地跳上了民房之间的电线，穿梭在楼与楼之间的阴影当中。就在我们觉得“能在这里见到猴子真是难得”的时候，眼前的灌木丛中又窜出了一只，一溜烟儿又不见了。在这之后，我们又见到了好几只在民房之间穿梭的猴子，其中一个不知是因为面对6个大男人感到害羞了还是不熟练，在电线上行走时差点从上面掉下来，还好最后有惊无险。真的不得不感叹日本人和大自然的亲密程度。

箱根居酒屋

终于一行人在7点准时到达酒店，进行了一餐丰盛的晚饭后，雪男却为今天的视频素材不够而感到烦恼，宇宙人提议可以去早上看到的居酒屋里喝点小酒聊聊天，总结一下今天索尼发布会的消息，还能顺便感受一下日本居酒屋的气氛。最后在这样的提议下，众人动身前往今天早上看到的，门口两侧有狸的居酒屋。到了居酒屋，老板很热情地招待我们，在与初心者的“谈笑风生”中，老板理解了我们的来意，也很乐意让我们在这里进行拍摄。

居酒屋内的装饰非常陈旧，给人一种“乡下”的感觉，但“阅番无数”的宇宙人瞬间在卡拉OK的电视屏幕上发现了与屋内环境有矛盾的地方——小电视中的歌曲排行榜竟然有最近新番的曲目！于是哪尼立即拿起身边的点歌器搜索了一下，果不其然，在这Game Boy画质的点歌器中，竟然藏匿了数首热门歌曲，其中还不乏游戏歌曲和动漫歌曲，如哪尼喜欢的《初音未来》系列歌曲、我和林克斯喜欢的特摄片主题曲和插曲在这里都能找得到，甚至还有中文歌！于是在制作完视频后，面对着“100日元点一首歌”的诱惑，宇宙人终于忍不住点了一首《EVA》的主题曲《残酷天使的行动纲领》，和平时沉默无言的初心者唱了起来，虽然有日文歌词对照，但两人唱起来还是有点断断续续，不过这让剩余的人鼓起了用100元点歌的勇气。在宇宙人“一人至少一首”的怂恿下，我们共点了5首歌，其中《机战MX》的主题曲《Victory》和中文歌曲《最炫民族风》都有我的献声在其中，最后由我、林克斯、宇宙人三人合唱的一首特摄名曲《驱けろ！スパイダ–マン》结束了在居酒屋的活动。



▲▶这次的晚餐就不像昨天的那么简陋了，任何菜都可以随便拿。



▼到达居酒屋后众人除了点饮料外只点了一盘烤肉。





◀看到如此陈旧的点歌器上有游戏歌曲，大家都燃了起来。

▼最后把全场 high 翻的特摄名曲。



9月16日

箱根→神田→六本木/秋叶原/池袋→池袋

第三天早上7点，房间六人被我手机里一首激昂的处刑曲吵醒，今天早上，我们就要离开箱根，前往下一个住所的所在地——神田，没错，又是这里，去年TGS小分队的据点，我们又回来了（宇宙人：只有我是“又”好吧！）。

被遗忘的巴士

一行人才第一次吃上酒店的早餐，就要和它告别了。就在大家做好徒步下山到箱根汤本站的准备时，酒店管理者告诉我们，其实酒店门口有巴士直达车站……听到这句话的瞬间，我的脑海里立即闪过数个巴士与我们擦肩而过的记忆，光是第一天上山的时候我们也曾见过起码3趟巴士，怎么当时就没有想过去看看巴士的站牌呢……

手信大抢购

大家愉快地到达了箱根汤本车站后，就开始了在这里的最后一项任务——买手信。同样是车站楼梯前的这一条街，但这次在阳光的照耀下，这里的店铺都友好地向外面的路人们敞开了大门，就在这如此和谐的场景中，我们对这些店铺展开了疯狂的搜刮行动。



►名为“えうあ屋”的EVA专卖店，里面有各种《EVA》周边商品。


▼被摆在购物架上的一堆使徒。







▲以朗基奴斯之枪命名的长型蛋糕，买了一个回编辑部，大家都说味道不错。



◄箱根汤本站内的商店也有不少限定饰品。



到达神田！然后……

我们拖着比出酒店门口时又重了将近一倍的箱子气喘吁吁地到达了神田的酒店，放下行李的那一刻我立马扑到了酒店的床上，妄想好好地睡个午觉。“快起来，我们快没时间了！”听着同房的初心者斥责，我很不情愿地回到了现实——接下来我们将兵分三路，分别前往索尼亚洲发布会、秋叶原、池袋进行取材。

◀虽然酒店里的是正常的床，但我还是比较喜欢榻榻米。

昴星团&初心者路线

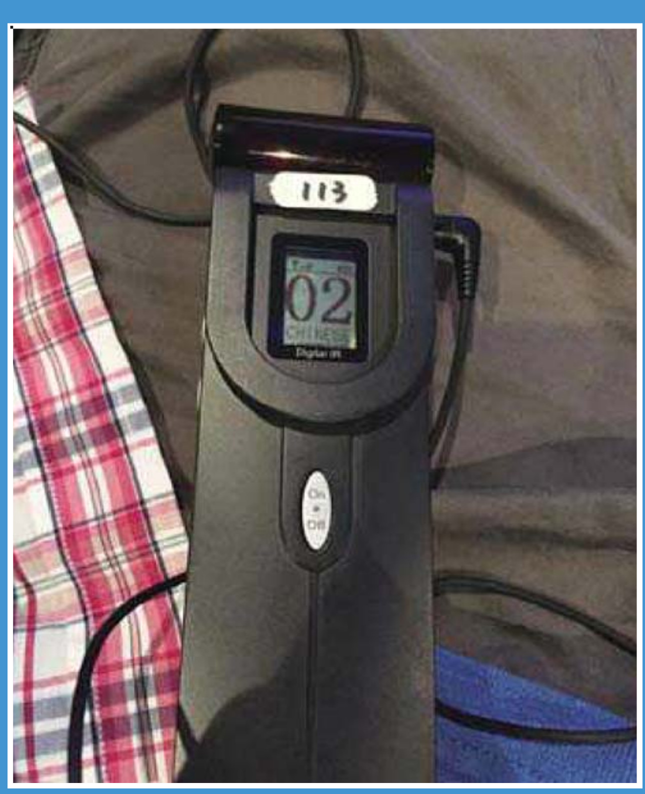
索尼亚洲的紧急指令

我和初心者匆匆地跑进了位于六本木的索尼亚洲发布会会场，总算是没有迟到，但我们为了保证找到前往会场的地铁，牺牲了今天的午饭时间。会场内充斥着普通话、粤语的交流声，很少时候会冒出一两句日语、英语和韩语，突然有种回到了国内的感觉，倍感亲切。进会场的时候门口的服务员交给我俩一人一台翻译机，虽然早已知道其工作原理（前台说话时，后台有翻译员即时翻译），但第一次使用还是令人感到兴奋，找到角落坐稳不久后，发布会就开始了。发布会中针对了昨天（9月15日）发布会上公布的部分游戏做出了中文化宣言，其中比较令人震惊的可能要数《三国志13》了，官方宣布“本作将采用中文配音”的消息惊动了不少媒体，不少人还激动得鼓起掌来。随后还公布了不少游戏的最新PV，最后以主机、手柄和掌机的



新配色宣传和降价公告作为结束。发布会结束后，索尼官方还邀请媒体到后台给发布会上公布的限定机、新配色主机、手柄和掌机进行拍摄。

发布会结束后已经是当地下午4点半，因为我和初心者此时在附近并没有特别想去的地方，所以乘坐地铁前往仰慕已久的秋叶原和在那边搜刮宅物的宇宙人会合。



▲感觉高大上的翻译机。



▲在来的路上看到了《高达》画展的海报，可惜没有时间去看。

宅宅们的聚集地——秋叶原

从地铁里出来的时候已经是5点半了，虽然在游戏、动漫中见过不少次秋叶原，但到了现场的感觉就是不一样——我们迷路了。“果然游戏里的角色能瞬间到达那条街是因为那个是游戏吗？”意识到游戏和现实之间的差距后，我们展开了寻找游戏里那条熟悉街道的旅程。还是初心者比较老练，虽然他也没来过日本，但凭借着对这里的了解，立马拿起手机灵活地输入了某家店的店名，让地图把我们引导到目的地。



▶一直很想去的高达咖啡厅，但现在不是吃饭的时候。

最后我们成功地到达了最熟悉的那条秋叶原街，但宇宙人似乎还在忙着什么，说要等会才能会合，于是我和初心者就先一起去买各（bie）自（ren）想要的东西了。大约一小时后，宇宙人终于忙完了他要忙的事情，前来与我们会合，但由于大家依旧没有买完东西，所以又各自分头行动，但队伍稍有变动，和我一同行动的是同样爱好机器人和特摄的林克斯，于是我们立即对这里有模型和手办的店铺展开了搜索。直到8点半左右，秋叶原的店铺大多都已打烊，剩下的店家也已经在整理准备关门，我们只得撤手作罢，赶往池袋与哪尼和雪男会合，据说要和神秘人物吃饭。



▶AKB48的主题咖啡厅，想必乌冬锅锅看到这个会非常兴奋吧。

宇宙人&林克斯路线

Mr. G

记得很久以前九老师（九兵卫）还在编辑部的时候，为了制作周边杂志《OtaQ》经常会参考一些日本的宅文化节目。其中有一话是实地拍摄女仆咖啡厅的，当时我们一边看节目一边感叹岛国的女仆咖啡厅多么专业服务多么周到，一边谋划着什么时候也去一趟，然而这个计划直到他离开UCG都没有实现——直到N年后这次去秋叶原的再会。

在神田的旅馆放下东西后，初心者和昴星团便出发前往参加索尼的发布会，而我和其他人则到秋叶原跟事先约好的九老师汇合。在九老师带路下，我们去了一家名叫“矶丸水产”的海鲜店解决中午饭，不得不说秋叶原这个地方虽然很小，但其复杂程度比《如龙》的神室町有过之而无不及——当然不是指治安方面，而是指隐藏要素。就比如吃的，如果没有事先调查临时去找的话，要么就是松屋吉野家之类，要么就是贵但是吃不饱的居酒屋，但事先做好调查的话，就能找到矶丸水产这样的好店。其实也算不上神秘的隐藏餐厅，据说日本全国都有分店，但是味道不仅非常好，价格也算实惠。总之辛苦九老师了，而且海鲜烧烤真的很赞，看着大大的扇贝慢慢煮熟张开，壳上装满鲜美的海鲜汁，简直……（擦！深夜写游记搞得自己好饿！）

解决了午饭之后，哪尼和雪男便前往池袋——我之所以提议他们去池袋是因为Jump World，那里的主题餐厅最近正好推出《食戟之灵》的联动菜谱，不过后来看样子他们是没去成，实在有点可惜。而我这边则惯例逛秋叶原，第一次来的林克斯也正好在周边拍摄一下风景，途中还遇到了老同事——一刀，他今年也自费来参观TGS，原本也打算跟我们碰个面，不过在这种地方偶遇也是挺巧的。因为秋叶原对他来说比较陌生，所以之后索性跟我们一起逛。

いらっしゃいませ ご主人様！（欢迎光临，我的主人！）

在中央大街走了一圈，我也简单的买了点东西后，因为跟队的人好像对老虎洞甜瓜不太感冒，因为都是有家室的人吗，林克斯好像只顾着拍摄，所以我也没逗留太久。之后，九老师突然提议不如我



们去女仆咖啡厅喝点东西吧，顺便拍摄素材——终于要回收这条万年伏线了。

于是我们来到了女仆店的外面，九老师用非常流利的日语跟在外面的女仆们交流——因为女仆店内部是不让拍摄的，就算给女仆拍照也是要收费的，所以事先一定要跟她们交涉一番。不过从对方没有断然拒绝的态度来看，似乎也不是很难交涉，只是过程比较复杂而已，要先跟女仆长商量，然后还要打电话给店老板，解释清楚自己的身分和来意，前后一共花了大概十多分钟，才同意我们的拍摄。

不过就在道路已经铺平了的时候，九老师居然缩了！他表示人太多进去不太好，还是我和林克斯进去算了。我们都明白九老师是个容易害羞的人，自然不会没因此放过他，于是被我和一刀（还有九老师他老婆，嫂子Good Job）把他强行拉进了咖啡厅里面。很不情愿地进入咖啡厅之后，九老师还特意分开一张桌子坐，他本人表示不希望妨碍拍摄，自己不想出镜，不过我相信林克斯同学已经给他拍了不少镜头，所以我们期待一下后面的视频游记好了。

顺带一提我们去的那家店在甜瓜A店的背后，寿屋的旁边。在那条路走过的时候会看到二楼上面的女仆不停地招手，楼下也有女仆在派发传单。所以如各位读者有兴趣想去一趟，直接在那条路上走过就能看到。店铺的位置在二楼，里面的装修虽然不豪华但也颇为精致店中央还有一个小舞台。可以让客人和女仆们拍照，偶尔还会触发女仆的小演唱会事件。每当有人进入店内，所有女仆都会给“主人”打招呼。点餐的时候，女仆们还会跪在“主人”的位子旁边下单，除此之外还有很多跟顾客们的互动，比如上菜之后会跟客人一起“施魔法”让东西变得更好吃等等。至于菜单的价格……自然也不宜。因为刚刚吃过东西，所以我们只简单地点了一些吃了不太容易吃撑的甜食。我点了一个芭菲+咖啡的套餐，价格1600日元，还另收服务费，不过光看食物就去衡量价格就跟拿主机或者游戏盘按斤卖那样不合理。日本的女仆店卖的往往是服务和体验，如果这一部分都算上费用的话就可以理解这份菜单的价格了。

话说回来，我们在女仆店吃东西的时候还收到了初心者和昴星团已经看完发布会正赶过来秋叶原的信息，为了不拉仇恨，我只回了一句：“先自由活动好好地到处逛逛吧，我们还忙着拍夜景，待会汇合。”

▼和女仆玩得不亦乐乎的宇宙人。







哪尼&雪男路线

池袋的意外惊喜

池袋距离秋叶原的距离并不算太近，从池袋站出来后天空中飘起了小雨，我和雪男就这样在没有雨伞的情况下漫无目的地在周围闲逛，穿行于高楼间的小道。池袋商业区的构成比较复杂，不像秋叶原那样有统一的主题基调，高档商业中心与格式小酒店混杂在一起，混杂的人流与几乎没有任何规划的街道，有那么几个瞬间让我们有种回到国内逛街的错觉，比如看到某个招牌上写着“小肥羊”三个字的时候，是的不要怀疑，就是那家国内知名连锁火锅店。



寻找传说中的风俗店群

早就听闻池袋有着规模庞大的风俗店群，至于什么是风俗店这里就不多做解释了，总之好孩子千万别去。日本的所谓风俗店和柏青哥机厅一样，都是钻了法律空子的灰色地带，大家彼此也都心照不宣。由于时间还早，当我们路过大片风俗店门口的时候，基本都还没开始营业，不过充满了诱惑力的大招牌还是成功吸引了我们的目光，比如“LovePlus”、“男の乐园”等等，可谓直奔主题一目了然。不懂日语的雪男问我到处都写着“无料案内”的招牌是什么意思，我告诉他其实就是免费帮你挑选好去处的地方，当然我完全只是按照字面翻译，其余的一概不知……

Jump World&口袋商店

池袋之行的主要目的可不是瞻仰风俗店，而是集合了日本杂志《少年JUMP》旗下多部人气作品的主题乐园——Jump World。Jump Word位于名为SunShine City 的大型购物中心内，从池袋站出发大概要步行十几分钟，不过并不难找。来到SunShine City后，大厅中央的地图清楚标示出Jump Word 就在三楼。不过当我们乘坐扶梯来到二楼后，倒是有了意外的发现——一家规模庞大的《口袋妖怪》专卖店，店里贩卖的自然全都是与《口袋妖怪》相关的商品——玩偶、手办、游戏、食品、限定周边等等，对于口袋迷来说正如梦幻天堂一般。在店铺的另一侧则设立了《口袋妖怪》的街机体验区，其中就有即将在Wii U平台上推出的《口袋铁拳》，我个人并不擅长格斗游戏，不过玩了几回倒也觉得乐趣十足，最大的感受就是——皮神好强！皮神好可爱!

离开《口袋妖怪》专卖店后继续上楼，电梯正对着的，就是醒目的Jump World主题乐园招牌。进去游玩的话需要先购买门票，门票分为800日元的普通票与1800日元的通票，前者仅供进门参观，后者则可以体验主题乐园内所有的游玩项目，由于时间不多，所以我和雪男只选择了普通票，不过各位读者如果也想来体验一下的话那么还是购买通票更划算一点，记得要预留充足的时间，在这里玩上大半天完全不是问题，肚子饿了就直接在里面吃碗一乐拉面或者各式各样的海贼大餐。主题乐园内主要以《龙珠》、《火影忍者》和《海贼王》三大作品为主，场景的还原度很高，比如《海贼王》里的街道以及《龙珠》里的巨大神殿，而与之相关的游乐设施也是最多的，忍者试炼、天下第一武道会……满满的都是情怀与回忆。而且并不是所有的项目都要收费，就像“通灵之术”的召唤阵，只要轻轻触碰召唤阵并放手，随着一声巨响，面前的大屏幕在一阵烟雾过后，就会出现你所召唤的生物，可能是九尾、可能万蛇，也有可能只是八忍犬中的帕克，我和雪男两人愣是在这儿玩得不易乐乎，非得把所有的种类都召唤过一遍才肯罢休，相信这段欢乐的过程一定会被收入到游记的视频当中，大家不妨多多关注下一辑光盘中的精彩内容。



◀巨大环形屏幕轮流播放不同作品的人物对话。



■成功召唤蛤蟆文太。



▶你们这些战5渣们。



▲吃我龟派气功!



◀难得一聚，壮士来干了这杯饮料!

你好，乐小游

当大家终于在池袋重聚的时候，我毅然发现我们的队伍中多了一个人，那不是前阵子才离开了编辑部的前UCG编辑乐小游吗？原来乐小游离开了编辑部后，来到了日本发展人生，如今的他，也是日语水平能达到“谈笑风生”，甚至更高等级的大神了。就在众人分享着分开后的经历时，时间也在不断地流逝，很快就到了不得不说再见的时刻，在给彼此之间留下了祝福的话语后，乐小游的背影便渐渐地消失在了茫茫人海中。

9月17日

神田→海滨幕张→新宿

工作开始！ TGS第一日

早上7点，我再次被手机铃声吵醒，不过鉴于昨天某个处刑曲对众人的惊吓程度，我把铃声调成了缓和型，从结果来看效果还不错，我和初心者都在床上赖了5分钟左右才起来关掉了闹铃。今天是TGS开幕的第一天，肯定有很多事情要做，洗漱完毕后，我在脑内默默地把今天要做的事情的内容和顺序都理了一遍，大步跨出了房间门口。由于TGS会场距离神田有一定的距离，我们只得各自买了一个饭团和饮料当早餐，在便利店门口速度解决后（注），就背着要用的材料和器材出发了。

注 在日本，在街上边走边吃东西是很不雅的行为，为了尊重当地的习惯，即使时间很赶的情况下我们也不会边走边吃。



到达会场，宇宙人立即喊道：“《怪物猎人》在那！”身负《怪物猎人×》试玩任务的我和哪尼顺着宇宙人指的方向看去，看到了一排宣传LOGO，于是我们两个和负责摄影的雪男立即向Capcom的展台冲去。然而我们还是迟了，试玩区的队伍已经满得挤出了排队区，工作人员不断地在拒绝新来的人排队，并给他们发下一批队伍的试玩券。眼尖的哪尼却看到了旁边的某一条队伍还是能排的，于是就拉上我们一起领了试玩券，就在快到我们的时候，我们终于在试玩券上发现了问题：这个队伍是单人试玩区的。鉴于多人试玩区的队伍太长，没有时间去排第二次，于是原定于拍联机讨伐的视频变成了单人秀节目，我也在明知干不掉属于封面怪之一的斩龙的情况下，选择了输出低、机动性高、适合于辅助的轻弩，搭配了空战风格。实机体验部分就请大家参考本辑的“试玩报告”栏目了。











最后我众望所归地三猫，哪尼试玩超时任务失败，被工作人员面带笑容地带出了会场。

接下来我又试玩了《怪物猎人 物语》、《跨界计划2 勇敢新世界》、《噬神者 解放重生》等游戏，也拍了不少照片，不过果汁姐姐交待的“和游戏制作人合照”的任务我却一直没有达成，因为我从来都没有去记制作人们长得什么样……看来下次要在身上带着一堆制作人的照片才是。

◀本来以为这次来 TGS 也能见到高达，没想到见到的却是扎古头。

向着物贩区挺进

在试玩过后已经到了下午，今天的会场任务已经基本完成，视频编辑雪男和林克斯正在忙于直播的视频剪辑，于是趁着这个机会，我立即前往了物贩区，完成《掌机王SP》的各位赋予我的任务。物贩区的位置和展会不属于同一个会馆，要走出会馆一段路后才能到达。在出发前，我顺便去某个网页游戏的展台领了赠品——因为赠品的袋子非常大，好装东西。到了物贩区后，我直奔Capcom的店铺，把其他人要求买的东西全部收罗到了袋子里，这一波盲目的购物也把我身上所剩的钱花了近乎一半，看来接下来几天要吃点便宜的才是。

物贩区的店铺数量比较少，有一小部分作为了独立游戏的展区，在会馆的一侧还摆着两个舞台，看来在公众日的时候这里少不了一番表演。不过最令人激动的，是物贩区竟然有卖吃的，早已饥肠辘辘的我赶紧在这里买了个好像是鸡扒饭的东西，坐在旁边的长凳上狼吞虎咽起来。


■虽然看着很简陋，但非常好吃的鸡扒饭。



短暂的新宿之旅

当我们把当天的任务做完，已经是晚上7点半了，因为要去见一位身在日本的朋友，我独身一人前往了新宿。记得《数码宝贝驯兽师之王》的故事背景就是新宿，这次能亲自来到这里，真的是做梦都没想到。不过由于时间太晚，我并没有足够的时间好好地体验一番新宿，只得和朋友在站点附近随便找了个地方吃饭，在他的带领下逛了一下车站周边然后挥手告别。不得不说这里真是个人流聚集的地方，晚上9点了依旧还有不少人在街上逛，想起第一天7点半到达箱根后看到的景象，我不由得笑了出来。

▶路遇一家抓娃娃机的店，投了几个币却一个也没抓上来。





9月18日

神田→海滨幕张

做好事不留名的女雷锋

TGS开幕第二天早上，我们依旧准时并垂眼惺忪地挤进了会场，很重要的原因之一就是为了弥补昨天《怪物猎人×》排错队的遗憾，这次我们精准地排进了多人游玩的队伍，但这次的阵容发生了些许的变化，因为哪尼有别的安排，所以和我搭档的猎人改为了初心者，猎人队伍的第三人是UCG的合作伙伴——游戏时光的一名小编，还有负责摄影的林克斯。队伍中只有我玩过3DS版本的《怪物猎人》，更糟糕的是林克斯完全没有玩过这个系列的游戏，而且如果林克斯上了，那谁来负责摄影呢？经过一番调解后，我们还是决定让林克斯负责摄影，我们三个强行组一个路人进行试玩，不过新的问题产生了，因为斩龙昨天已经打过，现在再去挑战没有什么新意，而且为了尽可能试验更多的武器，我们打算在限定的15分钟内先速度击杀任务难度最低的多斯玛考，然后再利用剩余的时间体验第二把武器，可路人能否和我们妥协呢？这是个很麻烦的问题，毕竟来这里试玩的人大多都是冲着斩龙来的，更何况是多人游玩，杀一个这么弱的怪没什么意思。

然而就在这时，官方的工作人员开始分配队伍了，如果不能组成4人小队的玩家，会被安排和其他零散的玩家在进场前组成4人队伍，这样也可以提前商量队伍战术和目标。没想到被安排进我们队伍的是一个萌妹子。“お愿いします（请多指教）。”妹子向我们挥了挥手打了个招呼，我们尴尬地笑了笑以示回应，然后立即让初心者上前，打算说服妹子陪我们打多斯玛考，没想到妹子听了我们喊初心者的名字后立即反应了过来：“你们用什么武器？”这是我来到日本后第三次听到中文后目瞪口呆，但这次并不是因为遇到国人而感到吃惊，毕竟来TGS的国人也不少，关键是这样组队也能组上一个国人，这运气实在是感人。就在我们说明了意图后，妹子很爽快地答应了我们的提议：“我也是来试玩狩猎风格的，斩龙昨天已经打过了。”听到了这句话后，我的内心留下了幸福的泪水……



■妹子的操虫棍视角，看其身手能判断出是个经验丰富的老玩家。

于是很快就轮到了我们，这次我选择了武士道风格的双剑，妹子选的是攻击手风格的操虫棍，其他两人分别是弓箭和锤子。虽然任务的难度是最低，但不熟练操作和初次合作的我们可以说是手忙脚乱。不知是不是站位问题，我在鬼人化乱舞的时候总会莫名其妙地被打飞，跑远回复耐力的时候还时不时地被箭矢射中……妹子发现我们乱了阵脚后，不断地在用操虫棍的跳跃攻击想骑乘控怪，好给我们输出的机会，只不过BOSS最后被我骑上了。最后4人用了14分钟终于干掉了BOSS，就在我们松了口气的时候，发现妹子早已不见踪影。如果这位妹子有幸能看到这篇游记，就让我们在这里给你补上一句“谢谢”吧。

《勇者斗恶龙》采访会两连发

时间一转眼就到了下午，不过今天的午饭却没有被众人遗忘，我们在会场内部的餐馆好好地吃了一顿，为下午的工作添加了一份动力。当地时间下午4点半，《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ》的采访会如实召开，因为本作加入了PSV平台，所以我也得以参加本场采访会。《勇者斗恶龙 英雄集结》是几个月前编辑部内很火热的一款游戏，记得当时UCG的编辑沙迦还用“挂机练级法”占用了游戏室的一台电视一整天，而这款作品如今即将登上PSV平台。采访会中，提问的重点较多地偏向掌机部分，制作人青海亮太也提到了本作把不少精力放到了多人游戏上，而经过讨论他们认为，任何联机方式都比不上面对面联机给玩家带来的那种欢乐，所以才会决定让PSV也参与到本作的计划中来，不知玩家们在游戏拿到手后的结论是否会和制作方的理念一致呢？值得期待。



▶《DQH》制作人青海亮太与史莱姆。



▲《DQB》制作人藤本则义。

紧接着《DQH2》采访会之后的，是《勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多》（后文简称《DQB》）的采访会。制作人藤本则义的一番举动就让在场的媒体目瞪口呆：“大家好，我是藤本则义。”众人都为他能说一口流利的中文而感到吃惊，没想到这还没完，只见藤本则义嘴角微微一翘：“我是北京大学的留学生。”虽然不知道这是不是真的，但能看得出在场的所有人都被他流利的中文所折服，哪怕是坐在他一旁的同事也吃惊地问道：“嘘だろう（假的吧）？”藤本则义则笑了一下，直接带领群众进入正题。藤本则义先给众人看了游戏的实机演示，然后接受了媒体的采访，采访中透露了本作的中文版将在2016年内推出，而且没有联机模式。

9月19日

神田→海滨幕张→成田→香港→深圳

不一样的结局

终于到了TGS之行的最后一天，和去年、前年的虫无兮、半夏不一样的是，我带回编辑部的东西甭说要用两个箱子装了，哪怕只用一个箱子都绰绰有余，因为这次TGS举办的时候，大家想要的大份量的东西都还没有出，这也减轻了我在工作之外的工作量。而且旅程也和以往不同，哪怕是在日本的最后一天，我们也遇上了非常有趣的事情。

咦，我是不是在哪见过你……

TGS之行的最后一天，也是TGS公众日的第一天，会场内如往常一般人山人海，我们只在会场外做了点拍摄，然后就分散开来自由活动了。宇宙人选择了去秋叶原进行最后一波采购，哪尼、林克斯和雪男打算去上野吃“一兰拉面”，我和初心者则选择了留在海滨幕张，前往物贩区看看能不能买到一些前两天没展出的物品。





■不愧是公众日，Capcom店铺的队伍甚至还排到了停车场。









■物贩区的其中一个舞台正在剧情日本的DNF比赛，选手们之间的战斗非常激烈。

然而当我们进入物贩区后就立即放弃了购物的念头，因为人实在是太多了，于是我们打算在现场拍一下店铺的商品作为游记素材，可没想到拍着拍着就拍到了Coser区。《怪物猎人》、《塞尔达传说》、《油彩军团》等热门游戏的cos都出现在了这里，我和初心者立马拿起手中的相机一阵乱拍……突然间，我在一群Coser中看到了一个熟悉的身影，这、这不就是“我”吗？！这里的“我”就是指小编形象中的自己，没错，就是那个带着红帽子，被圈内人称为“小红帽”的决斗者！能在这里遇到cos决斗者的人，让我感到异常兴奋，于是邀请他配合拍照，拍摄完毕后，他还很热情地告诉我今天出了新的预组和补充包，把决斗盘上的预组新卡亮给我看，身上几乎只剩饭钱的我只能苦笑着回应说等会就去买，然后愉快地和小红帽挥手告别，而后我脑内蹦出了一个很不错的想法：看看编辑部的小编们有几个是在现场的。



■昴星团的小编形象原型。





▲鲁叔、毛老师你们好。

皮神的送行

下午4点半，我们终于到达了在日本最后，也是最初的地点——东京成田国际机场。刚上到候机大厅，我们就被一坨黄色的东西给吸去了目光——足足有一个人那么高的皮卡丘！队伍中即使有大多数人早已不玩《口袋妖怪》，但还是被这个巨大的萌物吸引了过去。后来经过了解，是《口袋》官方在这里举办的一项活动（具体情况参照本辑的“游戏万花筒”），而今天刚好是活动的第一天，被我们撞了个正着。真的是万万没想到，日本留给我最后的回忆竟然是皮卡丘，无论是作为一名游客还是一名玩家，对于此次日本之行，我可以很肯定地说一句：“我满足了！”



■又肥又大的皮卡丘。

最后的颠簸

因为已经知道飞机上没有飞机餐提供，所以我们打算在机场内随便找一家餐馆解决晚饭问题，没想到却差点栽在了这里，这家店的上菜速度非常慢，而且也不怎么好吃，搞得最后6人跑着出了餐馆，沿着候机厅内的指示跑向了远远的登机口，终于在乘务员的帮助下，我们勉强赶上了飞机，顺利地返回了深圳。

再会，TGS!


Coser & Showgirl
大集结
#OPENREC
V-プリカギフト
極










PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜TOP15

由于不测的事态，本栏目无缘于上辑面世，对于期待栏目的读者，小编深表抱歉。本辑开始“掌机销量榜”会继续为大家带来掌机方面相关销量咨询。而本辑的顺位对比资料均取自《掌机王SP》第236辑，还望海涵。

9月第3周，由17日发售的3DS游戏《口袋妖怪超不可思议的迷宫》斩获榜首，《妖怪手表 破坏者》亦保持着每周3万的平稳销售趋势，《勇者斗恶龙Ⅷ》目前也已经累积了80万出头的销量，3DS软件霸占了掌机软件销量的前三位。

软件销量（日本） 2015年9月14日～9月20日

1 口袋妖怪超不可思议的迷宫
ポケモン超不思议のダンジョン
■Nintendo■RPG■2015年9月17日■5076日元
NEW 本周销量 16万8471套 累计销量 16万8471套 消化率：60%以上 3DS

“《口袋迷宫》系列”时隔3年的正统续作凭借优秀的素质和颇具挑战性的难度，以首周16.8万套的成绩轻松夺魁。在当今业界大多数续作销量都呈阶梯式衰减的趋势下，本作反而超越了2012年的发售的系列前作《伟大之门与无限迷宫》首周12.5万的成绩。希望能够再接再厉，突破前作累计46.8万的销量，迈入50万大关。

2 妖怪手表 破坏者 赤猫团 赤猫团·白犬队
妖怪ウォッチバスターズ 赤猫团・白犬队
■Level-5■ACT■2015年7月11日■4968日元
↓ 本周销量 3万9255套 累计销量 147万0877套 消化率：80%以上 3DS

3 勇者斗恶龙Ⅷ天空、碧海、大地与被诅咒的公主
ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君
■Square Enix■RPG■2015年8月27日■6458日元
↓ 本周销量 2万6765套 累计销量 80万6214套 消化率：80%以上 3DS

相比2013年3DS平台的《DQⅦ》重制版，此次《DQⅧ》移植版的销量有一定下滑，首周61万、四周累计突破80万的成绩中规中矩，这多少也受到2013年底刚推出过手机移植版的影响。虽然3DS版有主线全语音、追加迷宫BOSS和洁西卡结局等新要素作为卖点，但“翻炒”过频还是会打消一些老玩家的积极性和购买欲。

4 境界触发者 无界任务
ワ–ルド トリガ– ボ–ダレスミッション
■BNE■ACT■2015年9月17日■6145日元
NEW 本周销量 2万3667套 累计销量 2万3667套 消化率 80%以上 PSV

5 怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村DX
モンハン日记 ぽかぽかアイル–村DX
■Capcom■SLG■2015年9月10日■4309日元
NEW 本周销量 1万8793套 累计销量 7万1065套 消化率：60%以上 3DS

6 动物之森 欢乐家装设计师
どうぶつの森 ハッピ–ホ–ムデザイナ–
■Nintendo■ETC■2015年7月30日■4320日元
NEW 本周销量 1万6436套 累计销量 105万7305套 消化率 80%以上 3DS

7月底发售的《欢乐家装设计师》虽然只是“《动森》系列”的一款外传性质作品，但用时仅1个月就进入百万级销量殿堂的佳绩，也让人不得不佩服该系列的品牌价值。进入9月以来本作仍旧保持着1.5～3万/周的优秀成绩，9月16日官方还推出了大型更新补丁，旨在加强游戏的互动分享乐趣，相信长卖势头还会延续下去。



排名	中文名	日文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	消化率	平台
7 NEW	天才麻将少女 全国篇	咲–Saki–全国编	■加贺Create■TAB■2015年9月17日■7539日元	1万4278套	1万4278套	消化率：80%以上	PSV
8 NEW	生化危机 启示录2	バイオハザ–ド リベレ–ションズ2	■Capcom■A・AVG■2015年9月17日■5389日元	1万3618套	1万3618套	消化率 40%以上	PSV

作为索系玩家期待多年的掌机版《生化》，本作在发售前承载了无数的期待。SCE将PSV版外包给曾经开发过《僵尸大亨Ⅱ》的Frima Studio负责移植，却为此次销量惨遭滑铁卢埋下了祸根。拙劣的画面表现、让人难以忍受的帧数、漫长的读盘和各种稀奇古怪的Bug，让家用机版本身不错的底子也架不住如潮的恶评。PSV版不足60%的消化率和不到1.4万的销量实在是有辱《生化》之名

排名	中文名	日文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	消化率	平台
9 NEW	战国无双4 帝国	战国无双4 Empires	■Koei Tecmo Games■ACT■2015年9月17日■6264日元	1万2349套	1万2349套	消化率 60%以上	PSV
10 ↓	我的世界 PSV版	Minecraft: PlayStation Vita Edition	■SCEJA■ETC■2015年3月19日■2592日元	7013套	31万4602套	消化率 80%以上	PSV
11 ↓	节奏天国 精品+	リズム天国 ザ・ベスト+	■Nintendo■MUG■2015年6月11日■5076日元	5712套	48万1955套	消化率：80%以上	3DS
12 NEW	源氏恋绘卷	源氏恋绘巻	■Quin Rose■AVG■2015年9月17日■6804日元	3398套	3398套	消化率：60%以上	PSV
13 NEW	温泉之花SpRING	ゆのはなSpRING!	■Idea Factory■AVG■2015年9月17日■6264日元	3244套	3244套	消化率：60%以上	PSV
14 ↓	口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石	ポケットモンスタ– オメガルビ–・アルファサファイア	■Nintendo■RPG■2014年11月21日■4937日元	3073套	288万0167套	消化率 80%以上	3DS
15 NEW	FC混合 精选集	ファミコンリミックス ベストチョイス	■Nintendo■ETC■2015年8月27日■3996日元	2604套	2万6325套	消化率：60%以上	3DS

硬件销量（日本）　2015年9月14日～9月20日

机种	周间销量	2015年销量
3DS	2万8010台	132万9850台
PSV	1万8347台	65万1649台

3DS累计销量　1917万6906台

PSV累计销量　407万4724台

四周间硬件销量推移表（日本）　2015年8月24日～9月20日



去TGS跑了一趟回来各种心慌，不为什么，就因为发现年底想买的游戏太多，然而没·有·钱！所以接下来两个月更是要努力工作赚钱养机器了。不过现在能玩到的好作品也不少，还是先玩完这些佳作再来考虑钱的事情吧。



本栏目采取满分30分的评分制，总分在27分～30分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在24分～26分之间的为“热血推荐”级别。

栏目主持
昴星团

口袋妖怪超不可思议的迷宫

■ポケモン超不思议のダンジョン■卡带■Pokemon/Spike Chunsoft■RPG■角色扮演・迷宫探索■2015年9月17日■1人■5076日元■对应邂逅通信/无意识通信



画面	★★★★★
探索	★★★★★
挑战度	★★★★★



黄金珍藏　3DS

基于六世代系统的“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”最新作，由人类变为口袋妖怪的主角，通过在各种不可思议的迷宫里冒险来推动剧情，最终拯救世界的危机。

马修 相比于系列以往作品，本作在剧情设定上的变动让人感觉更有新意。而难度的提升，则让游戏更加具有挑战性，毕竟是迷宫探索类的游戏，没有了精心布置战术打败强敌的挑战乐趣，单纯地踩地图就没什么意思了。当利用好各种道具以及专门的腕轮和连携攻击达成一发逆转的效果后，胜利的成就感也是相当强烈的。而与迷宫步步为营的难度对应的，则是剧情演出上的趣味性，精灵们各种可爱诙谐的演出给游戏增加了不少欢乐。而同伴加入方式从以往的迷宫中随机收服以及任务加入变成了特定加入，也算是个全新并且还不错的尝试。 **10**

昴星团 画面很清新，性格各异的口袋妖怪们的各种可爱演出都非常可爱，动作细节也一如前作般丰富，初期颇有挑战性、后期则相对简单的迷宫难度设定，也让玩家的挑战一路上都伴随着成就感。 **9**

果汁 随机生成的迷宫、饱腹度、突然出现的陷阱与无法在迷宫内随时记录的设定都让本作具有一定的难度。游戏内收录720种口袋妖怪，可谓口袋迷与迷宫类游戏爱好者的必玩之作。 **8**

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村DX

■モンハン日记 ぽかぽかアイルー村DX■卡带■Capcom■SLG■模拟■2015年9月10日■1人■4309日元■对应邂逅通信/无意识通信

24
总分

画面	★★★★☆
画面	★★★☆☆
休闲性	★★★★★

热血推荐　3DS

大头呆眼的三头身艾鲁猫又来啦，本作是“《怪物猎人》系列”的衍生作品，在游戏中玩家要扮演一只艾鲁猫，为了召集更多的伙伴，让村子更繁荣为目的而四处奔波。

昴星团 本作是“《暖洋洋的艾鲁村》系列”的第三作，却是在任系掌机上的第一作，在操作方面针对3DS做了不少调整，特别是快速转换场所时更加快捷方便。游戏的画面、音乐，甚至人物对话都和以往两作没有任何区别。采集、狩猎、小猪赛跑等欢乐要素也并未做出任何改动，让玩过前作的玩家在开启到新要素前不免觉得无聊。游戏相比前作增加了孵蛋系统，玩家可以在游戏中孵出可爱的怪物幼体，萌度十足，另外游戏中登场的怪物也增加了不少。对于老玩家，本作的诚意明显不足，但对于第一次玩该系列的玩家来说则是个不错的休闲类作品。 **8**

阿鲁 游戏区别于《怪物猎人》正统作给予玩家那份紧张感，换成了含有《怪物猎人》要素，却满屏治愈风格的休闲游戏。虽然游戏以休闲为主，但采集部分的节奏依旧过慢，容易让人觉得枯燥。 **8**

古林 休闲的游戏，却处处隐含着充满MH味的细节，虽然新增的树荫小巢只能孵化3种怪物宝宝，但互动起来真的十分治愈，也给衍生系列找到了全新的游戏方向，怪物摸摸乐指日可待。 **8**

24 总分

FC混合 精选集

■ファミコンリミックス ベストチョイス■卡带■Nintendo■ETC
■其他・合集■2015年8月27日■1人■3996日元■对应邂逅通信/无意识通信

画面	★★☆☆☆
怀旧度	★★★★★
挑战度	★★★★★





热血推荐 3DS

融合了16款FC游戏的本作，不是简单的游戏合集，而是将多款作品混合在一起，以快速闯过各名作关卡为挑战，此外还有二倍速《超级马里奥兄弟》和奖杯挑战模式。

马修 很另类的游戏合集，游戏之间通过获取的星星联系在一起，各名作的关卡对于老玩家必然相当有怀旧感，但没接触过的玩家也会有全新的体验，而把这些关卡做成了各种类似于《瓦里奥制造》式的游戏，便成了一种让人难以自拔的挑战。除了主模式，二倍速的《超级马里奥兄弟》也是让人欲罢不能，对玩家的反应有了更高的要求；如果尝试挑战快速过关，那么更会为这个二倍速版所沉迷。奖杯挑战模式则又给玩家们设定另一种挑战目标。可以说，这款将众多FC游戏融合为一的特色合集，无论是其耐玩度还是乐趣，都是相当有保证的。 **9**

乌冬 收录大量经典的FC游戏，光是这点就让喜欢怀旧的玩家非常开心。游戏的玩法都很简单，但是中毒性很高，还有排名系统也能激发玩家的挑战欲望，一不留意就会深陷进去。 **7**

白菜 想要一解突然涌上的怀旧之情，又不想长时间面对早已过时的FC品质，这款游戏无疑是最佳的选择。精选16款任天堂FC游戏的精华场景供大家展开挑战。正因为单纯，才难以罢手。 **8**

22 总分

生化危机 启示录2

■バイオハザ–ド リベレ–ションズ2■卡带■Capcom■A・AVG■动作冒险
■2015年9月17日■1～2人■5389日元■对应PSV TV

移植度	★★★☆☆
可玩性	★★★★☆
耐玩性	★★★★☆



PSV

《启示录2》的时间线介于正统作5、6代之间，讲述克莱尔与巴瑞的女儿莫伊拉被不明人士抓走后，在病毒爆发的荒岛奋力逃生的故事。这也是“《生化》系列”第二次官方中文化。

苍穹 本作沿袭了《启示录》初代的诸多设定，如章节式推进、悬念设计、隐藏道具扫描等，剧情也紧扣系列正统作品，甚至还重新启用了多结局设定，相比前作有着值得肯定的进步，不过在恐怖氛围的营造方面略有退步。战役模式中副角色的存在感更强，她们的特性可以有效地帮助主战角色攻克难关，不再是鸡肋。隐形模式和倒数模式都有很强的可玩性和研究价值，对于喜欢“刷”要素的玩家而言，突击模式也足够打上很长一段时间。PSV版相比家用机版晚了近半年，但最后的移植效果实在难以令人满意。除了令人诟病的画面、流畅度和读盘时间外，战役模式不支持联机也是扣分点。 **8**

马修 原作的内容都有继承下来并做了改进，但移植PSV后的画面表现甚至不如3DS上的《启示录》初代，让人倍感失望。满屏的锯齿、不稳定的帧数和漫长的读盘都成为了本作难以忽视的软肋。 **7**

古林 本作最大的优点就是便携掌机这个平台自身，方便玩家随时拿出来攻略。然而画面上的劣化已经到了匪夷所思的地步，简直不堪入目，所幸还有原作的优秀基础作为支撑。 **7**

22 总分

银河漂流者

■Xeodrifter■下载■Renegade Kid■ACT■动作
■2015年9月1日■1人■80港币■无对应周边

系统	★★★★☆
耐玩度	★★★☆☆
爽快感	★★★☆☆



PSV

画面为8位点阵风格的复古风游戏，整体类似《银河战士》。玩家要在几个星球之间冒险，击败BOSS拿到新的能力，一直闯关直到打败所有BOSS，探索所有星球。

昴星团 制作组已经明确表示本作是在向《银河战士》和《恶魔城》致敬，而游戏的整体质量也做得非常不错。游戏音乐也采用了电子音乐和音效，配合复古的画面，让喜欢复古风的玩家非常有代入感。系统简单粗暴，主角想要强化自己，就必须通过击杀BOSS来获取新的能力或者在关卡中寻找增强自身的道具。玩家可以在四个关卡中随意往来，流程中不乏“获得星球A的能力才能通过星球B的机关”的设定，这让游戏的耐玩度大增。在暂停界面还能看到四个关卡的地图，地图上还会标出关卡的关键点。本作的难度不算高，只要花点时间熟悉关卡布置即可快速通过。 **8**

马修 电子BGM和音效更是带着FC时代同类游戏的质朴与劲爆。画面虽然马赛克较大但用色其实很丰富，难度上则完全是向FC中晚期的横版ACT致敬。整体上说是款怀旧且颇具挑战性的游戏。 **7**

乌冬 画面和关卡进行方式都很有《银河战士》的味道，关卡的构成看似简单，但除了打BOSS拿能力外，还有很多需要仔细探索才能发现的隐藏要素，作为一款下载专用游戏来说完成度很高。 **7**



热血推荐

黄金眼评分 24分 文 昴星团

ACT	动作	
PSV	高达破坏者 2 GUNDAM BREAKER 2	
BNE	港版	2014年12月18日
对应交叉存档/PSV TV	1～4人	429港币
		游戏时间：100 小时

以“钢普拉”为主题的动作游戏《高达破坏者》，在发售后就倍受钢普拉爱好者们的好评，同时也由于“《高达BF》系列”动画的高人气，让《高达破坏者2》在与动画《高达BF TRY》的联动下推出，在钢普拉爱好者中掀起了一股新的热潮。

主题

就如前言所说，本系列是以“钢普拉（也称为高达模型）”为主题的动作游戏，在游戏中玩家要操作自己的钢普拉出击战斗，游戏特色在于钢普拉可以随意拼凑，玩家能用在任务或商店中得到的头、手、身、脚、背包、武器零件组装出只属于自己的特色钢普拉，还能给机体进行喷涂、贴贴纸等在现实制作模型中会实施的步骤。战斗系统更是能体现“钢普拉”这一主题，对应部位受到的伤害达到一定值后，该部位会掉落，从而让机体失去相应的功能，此时就需要靠近掉落的零件或长按R吸取零件安上。让模型爱好者更为激动的是，游戏中出现的钢普拉还分规格，这些规格分别来自于现实中的HG（1:144比例）、MG（1:100比例）和PG（1:60比例），虽然玩家只能使用HG和MG规格，但能够组装出现实中难以实现的组合是一大乐趣，还能够实现HG+MG混搭，组装出一些能令人捧腹大笑的奇葩机体。在商店购买模型时，对应的模型包装与现实中的模型包装一致，除此之外游戏中还有很多现实中尚未商品化的机体。

■能够对机体进行魔改是游戏的一大特色。

系统

为了区分敌人的强弱，游戏中对强敌的设定为：耐久值高、攻击力高、有耐久槽，在耐久槽耗完前机体一直处于霸体状态，耐久槽清空后经过一段时间会自行补充。而且经常作为BOSS的PG规格敌人更是会一直处于霸体状态。同时为了在这些极具挑战性的要素中为玩家获取平衡，玩家获得了独有的“觉醒”资格，觉醒要通过不断攻击敌人积攒觉醒槽，积满后触摸觉醒槽才能发动。觉醒后，在觉醒槽耗完前，机体的性能大幅提升，而且会获得持续补充耐久值、不会被打落部位的强力BUFF，让玩家在面对众多强力的敌人时有着这么一个背水一战的手段。

改动

本作在前作的基础上做了不少改动。首先最值得一提的就是剧情部分，虽然玩家在两部作品里扮演的都是一名“玩家”，但本作玩家不会像过去那样作为一个“游戏参赛者”战斗，而是作为游戏中的玩家战斗，说白了本作的剧情就是“游戏中的游戏的剧情”，虽然存在感比起前作有所增加，但还是太薄弱。然后就是机体部分，本作的参战机体大幅增加，武器种类也更加丰富，让玩家的选择更多；零件的等级不再像过去那样随机生成，而是从0级开始消耗素材和GP慢慢往上提升，把一个零件升到满级只需要消耗一定的时间，已不再和RP相关，而且在更新了1.11版本后，零件的升级条件大幅降低，短时间内全身满级零件不再是梦想；大型BOSS除了以往的PG规格、大型MA敌人外，还加入了战舰，让战斗气氛更具迫力；机体整备中能加入的特效更多，贴纸数量也大幅增加，让玩家的DIY更加随心所欲。战斗部分还加入了“载具”，动画作品中的不少支援机械在游戏中得到了还原，它们除了有独立的耐久值外，战斗力也不弱，在前期的战斗中非常实用。觉醒部分也稍作更改，玩家的觉醒系统在剧情后期完善后，附加了让全场敌军动作减速的效果，除此之外还能使用威力强大的“爆发技能”，让“觉醒”的地位更上一层。

另外游戏的平衡性还在前作的基础上做了不少更改，前作的不少无脑“流派”在本作遭到了封杀，让后期单人任务时的难度大增，寻求联机共斗刷素材和GP是最好的方法，这也体现了该游戏强调的“共斗”部分。



▲零件在达到一定等级后还能习得技能。


▲新的任务种类：战舰战。


▲载具的出现为玩家提供了更多玩法。

DLC

本作的DLC虽然目前已经全部更新完毕，但还是要提一下本作的DLC素质。DLC的更新频率为每周一更，而且日服和港服同步，所有玩家可以在第一时间享受到更新内容，不得不说在这点官方做得令人非常满意。

关于奖杯

本作可谓是一款白金神作，清完所有任务后奖杯基本就拿得差不多了，接下来只需按照奖杯获得方法把一些有特殊要求的奖杯拿到手即可。初期最难的零件满级奖杯在某次更新后就变得极其容易，时间足够的话两天内白金不是难事。





热血推荐

黄金眼评分 26 分 文 马修

RPG	角色扮演・收集育成		
3DS	口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石 ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア		
Pokemon/Gamefreak	日版	2014年11月21日	
对应无意识通信/邂逅通信	1～4人	4571日元	
游戏时间：200 小时以上			

六世代框架下的经典：还原与强

对于相当多的国内玩家来说，《宝石》原版是起点颇高的入门之作，起码GBA的2D机能下的画面和颜色都可以做到完全不用任何缩水；而对于从初代和二代入坑的玩家们来说，《宝石》原版是系列从质朴走向成熟的一作，诸如努力值总数限制、特性等也都从《宝石》开始。相比于《红・绿》和《金・银》，《宝石》版的重制难度其实更大，倒不是以六世代的引擎再现《宝石》的世界有多难，而是如何将10年前的这款系列里程碑之作，再度给玩家像5年前《心金・灵银》重制时的那种焕然一新感。

那么实际的表现如何呢？以笔者玩到现在的感受来说，起码是一边回忆一边以全新的感觉来体验这款作品，除了熟悉的流程，更增加不少新要素，尤其是二周目的《Delta之章》相当良心，拓展剧情的同时还解释了了六世代的MEGA进化系统，并连接了《X・Y》和《Ω红宝石・α蓝宝石》的剧情。从大的结构上说，本作的确实现了不输给《心金・灵银》的那种熟悉而又新意十足的重制游戏体验。

而在细节上，本作的一些还原和强化也都有诸多可圈可点之处，比如华丽大赛的偶像皮卡丘，以及因为开启了玩家之间的互动而进化得极其实用的超级秘密基地系统等，种种在还原基础上进行强化的各种新要素，都为本作大大加分。

不过既然是第六世代的作品，那么在技能、战术、登场口袋妖怪等方面，本作自然是以《X・Y》开创的六世代系统为基础的。正因为如此，很多原作的打法在本作并不适用，而涉及到MEGA进化，也让战斗变得更加丰富多彩。

方便的新系统：飞天与图鉴导航

本作有两个新系统，对于玩家来说非常方便，这里就单独拿出来评说吧。

首先是飞天，单单从高空俯瞰重制后的芳缘大陆来说是很容易丧失新鲜感的，不过也等于给队伍里直接省去了撞飞空的技能格，毕竟飞空技能的实战价值不高，而这对于玩家组队和提升练级效率都是大有好处的。

图鉴导航系统则可以看做是将之前两作的摇草系统给合二为一并放宽了使用限制。草丛中偶尔传来一声口袋妖怪的鸣叫声不仅让人更有置身于大自然的感觉，对于收服口袋妖怪的效率也大大提升，尤其是和五世代招牌的隐藏特性结合后，使得这个系统的实用度更高了。

画面和音乐

这里专门把这两个外在的部分做个总结。

首先说画面，平心而论，相比上次《心金・灵银》之于《钻石・珍珠・白金》的同平

台同世代画面大幅进化，本作在画面上并没什么惊喜，基本上就是直接用《X・Y》的引擎制作。不过芳缘有其本身绿树繁茂、海洋面积广阔等地理特点，和《X・Y》的卡洛斯各种欧洲城市街区风和哥特风还是有相当大区别，加上大多数角色们的着装颜色也都有异于《X・Y》，因此在游戏中，还是能一直体会到画面上和《X・Y》的不同感觉的。而几个特别的剧情演出，如超古代精灵暴走、飞向大气层等也都很好地把剧情一次次推向高潮。然而不足之处也有，比如水中倒影的颗粒感，以及《X・Y》中就存在的对战时开启3D后帧数下降、甚至有时不开3D的时候都会出现掉帧，希望Gamefreak能在《X・Y》的资料篇中将此部分的优化做好。

而音乐相比于原作的GBA平台，音质上的进化自不必说，音色也称得上是丰富，原本经典而熟悉的曲目，在保持原有的旋律后经过重新演奏，和游戏本身这个基于六世代的经典重制一起，带给玩家既有回忆又有新意的游戏体验。相比原作曲目的全新感受，反倒是从《X・Y》中直接照搬的系统曲目如超级训练等，让人略有些感觉诚意不足，不过这些毕竟是少数。像联盟前对决劲敌的这些现代风格的原创曲目，不仅增加了游戏的新意，也为这款重制游戏增加了现代感。

神兽大集合与新剧场版互动

这一作的两个版本主神很强，因为其原始回归在设定上并非MEGA进化，所以并不占队伍中仅有的MEGA位置，对于提升队伍战斗力的作用也是非常大的。好在本作在难度设定上也不错，即便玩家使用了这种原始回归的神兽加上强力的精灵，很多战斗也会觉得赢得畅快而不会觉得无聊。相比之下，无需MEGA石便可直接MEGA进化的雷库萨带给玩家的则是又一种不同感觉的强悍。

如果仅仅是三世代的神兽登场，那还真没什么意外的，意外的是二周目在特殊虚幻之地大量登场的前代神兽，在不同时间不同时段出现，足以让收集党们大呼过瘾。从系统上说，这是让所有历代神兽都可以拥有六世代的身分认证（六世代精灵专有的图形，无此认证便无法参加官方比赛和部分联机对战），而在出现方式上，那个特殊的圆环也曾引起了各种猜测——直到《口袋妖怪》动画的2015剧场版详情的进一步公开，人们才知道，这些神兽原来都来自是胡巴的召唤，而各路神兽从其圆环里出现，也与剧场版遥相呼应。这种紧密联系说明，起码在《Ω红宝石・α蓝宝石》重制时，厂商就已经为幻兽胡巴设定好了其圆环的特别能力以及与其他神兽的互动。

未填的坑

对于追求完美的人来说，任何一部作品都是不足的，《Ω红宝石・α蓝宝石》亦是如此。游戏发售后，因为二周目没有加入原作资料篇《绿宝石》的战斗开拓区便引发了相当多的争议，以此指责厂商诚意不足——尽管从前两次重制都没有专门新开战斗开拓区的先例（《心金・灵银》为直接沿用《白金》版），但人心的不满是很难说服的，而官方偏偏也在此留了一个让人不得不去联想的证据，就是通关后对战度假区那个开拓区模型与“战斗开拓区 始动！”的路牌公告。然而游戏至今发售已经接近一年，有关对战开拓区的配信还是没有任何消息。

或许，这个对战开拓区真的就要等到《X・Y》的资料篇才能出现了。



关于《Ω红宝石・α蓝宝石》的游戏评论就写到这里，尽管有些小问题，但瑕不掩瑜，整体上说，本作依然称得上是一作优秀而经典的重制之作，在记忆中体会新意，在新意中感受诚意，在诚意中释放记忆——对于曾经在《宝石》时代留下无数记忆和见证的玩家来说，能在游戏中体会感受到这些，相信已经获得很大的满足了。



翻开本辑时，想必读者们都已经愉快地度过了中秋和国庆假期。正所谓“每逢佳节倍思亲”，对于小编来说此言甚是贴切：在TGS和白银周的夹击之下，日服e商店本月上架的游戏寥寥无几；而美服更是连一个游戏都没有，让小编不仅在心中大喊“亲！你们都去哪儿了！”

9月9日

我跳我跳我跳跳跳



《跳跃勇者》在日服e商店上架。顾名思义，本作是一款以跳跃为核心的游戏。游戏属于手游常见的跑酷类，主角会一直自己向前冲，玩家主要负责及时按下A键让主人公起跳来躲开陷阱。数量有限的道具“飞空石”可以让主人公二段跳，在关卡中的哪个关键时刻使用就成了玩家需要考虑的一大问题。除此之外，游戏中还有同伴，每个同伴都有自己专属的技能，玩家可以自由组队并适时切换，来克服不同的机关。

9月16日

《快乐家装设计师》2.0补丁

为加强玩家之间的互动，本作更新为2.0版本之后，新增了“创作者推特（ツクッタ－）”的机能。玩家可以把自己设计的家居装饰投稿到这个创作者推特上，向其他玩家展示自己的艺术结晶。其他玩家可以通过宅美办公桌上新增的“‘创作者推特’专用电脑”来检索别人的投稿作品，如果觉得喜欢还可以亲身前去参观。参观时玩家可以给别人的作品打分，还能够获得别人公开的个人设计。

除此之外，游戏还新增了另一项重要机能“创作大赛（コンテスト）”，于每月的1号～15号进行。大赛会给出特定的主



题，玩家按照主题进行设计并投稿。在接受众多玩家的打分之后，高分的优秀作品会一直保存在创作者推特上供玩家参观，而其创作者会获得特大尺寸的家具作为奖品。还没更新的玩家，就赶紧扫描下方的QR码下载更新补丁吧。

9月17日

《火焰之纹章if》追加地图第二弹

《火焰之纹章if》的第二弹追加地图将从本周开始每周配信。此次追加的地图均为“《火焰之纹章》系列”中精选出来的地图的重制版，包括神将の试练场、盗贼アンナ、炮手の试练场、报酬「アンナの贈り物」以及魔女の试练场，共五个。“报酬「アンナの贈り物」”为免费下载，其余四个单价均为250日元。想要一口气下载四个收费地图的玩家还可以选择900日元的优惠地图包。



9月24日

让艾露猫化身马里奥吧



《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村DX》于本周放出了探险任务“マリオからの依赖”。完成这个任务之后，就可以给艾鲁猫换上马里奥的服装了！该任务通过无意识通信配信，玩家需要让“邮便屋”和上位探索任务的“受付娘”成为同伴，才能接取该任务。

9月30日

2D ACT的共舞

本周日服e商店上架了两款游戏。其中一款是《洞窟物语》，相信部分读者并不陌生，因为这已经是该作品第三次在任系掌机平台登场了。这也从侧面说明了本作作为一款横版动作游戏的优秀素质。另外一款游戏则是《手里剑战队忍忍者 在游戏里大干一场》，为同名战队特摄片的游戏化作品。操作方式类似FC上的《恐龙战队》，玩家可以随时切换操纵角色，每名队员的攻击力及忍术等都各不相同。此外还可以驾驶巨大的机器人和大型怪物进行战斗，原作粉丝不妨尝试一下。





9月30日

《任天堂大乱斗》随机舞台

《任天堂全明星大乱斗》发布了以前阵子推出的Wii U游戏《超级马里奥制造》为原型的新关卡。该关卡不仅有“《马里奥》系列”中为人熟知的各种机关，而且地形是随机生成的，每次进入都会出现变化，可谓是最符合“乱斗”的关卡。3DS版单独售价为300日元，若与Wii U版一起购入则是400日元。



文 A9_amath 编 苍穹 美编 香山



对3DS下载游戏有所了解的玩家，想必对Poisoft这个厂商不会陌生。该社旗下很多游戏的创意都可圈可点，类型也是包罗万象，可惜并没有十分耐玩的代表型作品。这次的《勇者暗处行》作为一款怀旧风格浓厚的日式RPG，在隐藏要素和系统上表现不俗，“被看到就会死”的设定十分有趣，让冒险充满紧张感。流程长度几乎冠绝整个1000日元档位的下载游戏，对日式RPG有兴趣的玩家一定不要错过。

RPG	角色扮演	
3DS	勇者暗处行 モノカゲクエスト	
Poisoft	日版	2015年8月26日
无对应周边	1人	1000日元

基础介绍

人物创建

游戏共有3个种族供玩家选择，分别是人类、精灵和矮人。人类的物理攻击和魔法攻击比较平均，精灵为纯魔法攻击，矮人则是偏向肉搏。选哪个都可以，推荐刚接触游戏的玩家选择人类，毕竟魔法是需要对系统有所了解后才能驾轻就熟的。



基本操作

按键	功能
A	调出基本菜单
B	加速跑（注）/取消当前动作
X	开启宝箱/人物对话
Y	推搡其他勇者
L	开启/关闭人物名，建议全程开启
R	调出表情栏

注：跑步时间过长主角会自动停下来喘气，这时不能进行任何操作，如果正巧在怪物群中，就会有生命危险！

菜单指令



战斗（たたかう）：使用装备的武器攻击，人类、矮人的最基本输出手段，伤害由武器攻击力和对方防御力共同决定。每种武器的攻击范围不尽相同，在攻击时会出现一个圆形的行动槽，速度越快，行动槽转得越快。在行动槽转满时如果目标脱离攻击范围，那么该次攻击必定被判为Miss。利用这点可以无伤干掉任何一个速度不如玩家的怪物，当然该怪物的攻击范围不能太大。另外，在攻击时即便不脱离攻击范围也有可能出现Miss，主要受一些主动和被动技能的影响。

魔法（まほう）：消耗MP进行魔法攻击，和武器攻击一样需要读行动槽，威力越强的魔法咏唱时间越长，咏唱时间不受速度修正。魔法除了受到MP的限制外，还有固定的冷却时间（后文简称CD），大威力魔法的CD亦非常长。魔法的习得需要利用技能书，除了在商店中购买外，迷宫的宝箱中也能够获取。即便是人类，基本的回复类魔法也是必不可少的，因为背包容量太小，仅通

过回复品来续航，在高层迷宫中极为不利。一个角色习得魔法的数量没有上限，所以技能书拿得越多越好，低级、中级、高级回复魔法最好全学会，这样可以交替使用来岔开CD时间。攻击魔法最好和状态魔法相搭配，比如“催眠+大火球”的套路就很不错。

技能（スキル）：使用技能攻击。技能分主动和被动两种，主动技能不用消耗MP，但同样有CD，发动成功率由角色基础数值中的“幸运”决定。技能和魔法一样，在迷宫宝箱或者商店中获取。

道具（どうぐ）：使用道具。背包容量30格，不能扩充，满了以后只能丢弃一部分。注意一些强力回复品不可以像普通回复药一样叠加。道具在使用时读条时间很短。

装备（そうび）：变更装备，也可以直接在背包中更换。

查看（みる）：查看勇者或者怪物情报。

状态（ステ-タス）：查看自己的人物状态界面。

推搡（押す）：推搡NPC。

YQC：击晕NPC，在迷宫中可能会用到，切记一定要在NPC视野外使用。

对话（はなす）：与NPC对话。

等级和加点



本作在等级提升上并不算快，可能打到70多层也就23～24级，退出迷宫后角色等级也不会重置。升级时人物的各项数值都会得到一定程度的提升，并获得4点升级点供玩家自由分配到5项数值上。攻击和速度是人类和矮人一定要点的；防御是所有种族都需要点的，影响物防、魔防和HP，性价比非常高；幸运决定技能的发动率，对于全种族同样不可或缺。鉴于可以无伤干掉低速度怪，人类和矮人在攻关时就显得轻松许多了，人类一般是1攻、1速、1防、1运，矮人可以把防的1点改加到运或攻上，精灵就不用加攻击和速度了，主升魔。加点对数值的提升其实很小，主要还是依靠升级时本身的提升，所以人类只依靠升级的MP成长在后期也完全够用。另外，升级时HP和MP会完全回复，在道具紧张的时候可以留意一下经验值。

注目度



“注目度”是本作最特殊的系统——主角在开篇被下了诅咒，一旦被关注就会死！在游戏界面的左下角就是注目槽，一旦该槽攒满，主角即刻受到9999点伤害。这个诅咒也有一定适应范围，主角在其他正常的勇者面前不能被注目（人物名为白色、目光为蓝色），在怪物和魔族面前就没这个约束了（人物名为红色、目光为紫色）。另外还有一个特别的地方没有诅咒效果，即“不可思议之街”。

那么主角在什么情况下会被NPC关注呢？除了正常行走和对话外的其他任何行为都会，包括加速跑、使用魔法、使用物品、在视线内攻击NPC、推搡NPC、开启宝箱等等。总之记得，在有NPC视野的情况下不要采取除行走外的任何行动。不同的动作积蓄注目槽的速度也有所不同——加速跑和推搡只会慢慢提升注目槽，但在被多人注视的情况下会成倍增长；开宝箱、使用魔法和物品会大幅提升注目槽；在视野内攻击NPC注目槽直接蓄满。因此，在迷宫中探索时可以偶尔用加速来规避技能或者躲开NPC视野，但绝不能贸然攻击。

城镇设施

主城



游戏开始时玩家身处独眼洞穴，用道具回城或者被怪物击败才会回到主城。在城镇里其实比身处迷宫还要危险得多，因为到处都是视线，切记不能在人前快跑或者使用魔法。下面介绍各设施的功能。

真珠亭： 主城左下角是宿屋，可以回满HP和MP，其实外面的帐篷里有更便宜的旅店。这里面有一个NPC，做完沙漠的任务后在此拿奖励。

告示栏： 左边出城的位置有一个告示栏，可以看到各种讨伐任务或者通知。第一类是讨伐任务，需要击败相应的BOSS，基本都在独眼洞穴中，分别在10、20、50、70和100层。第二类是救助或者寻找物品任务，在森林和沙漠各有一个。第三类是通知，开放新的设施或者场景。

勇者协会： 完成任务后可以去主城左上角的勇者协会领报酬，顺便去旁边存个档。在协会内有一个檀木色的抽屉，里面可以存放物品，抽屉共有五个，第一个免费开放，后面的交钱才能开启，价格比较便宜。

道具屋、武器屋、地下组织： 道具屋和武器屋顾名思义，可以在这里购买回复品和基础武器，武器店里有一把太刀很不错，足以用到30级左右。主城的右上角有一个楼梯，下面的地下组织贩卖各种高档物品，包括加能力的道具和各种实用技能书（同一个技能在这里会卖得更贵）。其中有一把非常厉害的武器——妖刀正宗，70的攻击力附带吸蓝特效（每次普通攻击有一定概率触发，吸取50点MP，前提是该攻击不致死，即秒杀怪物不会回蓝）。这把刀算是能买到的最好的武器，给物理职业用非常完美，大大提升迷宫中的续航和输出能力，可惜价格太高，需要37万之多，多多攒钱吧。精灵族在此也能找到提升50%魔法伤害的强力武器。

酒吧： 主城右下角的酒吧本身无特殊用途，但有个小任务，把欠账的勇者带回酒吧（用Y键推）。接到该任务后目标人物会出现在宿屋左侧，在不触发诅咒的情况下把他推回酒吧即可。

梦想兑换屋： 上方的城堡里有个兑换屋，可用在迷宫中获得的刮刮乐（ゆめのくじ）来换东西，奖励共有7档，可以一次多存点，利用S/L大法来刮。一等奖是传说中的防具，看似诱人但中奖率太渺茫（笔者耗费将近100张也没刮出来），二等奖的10万块和三等奖的技能书入手难度不大，一定要拿到。



不可思议之街



在大地图的最左边海岸有一处魔族和其他种族和平共处的神秘地方，主角的任何行动在这里都不会触发诅咒，里面的道具屋可以买到很多特殊物品和技能书。在上方的宿屋内有一个NPC可以鉴定在沙漠中得到的遗物，其中有一个非常不错的铠甲必须要拿到。

在不可思议之街有一段很有意思的剧情——如果在街道上攻击NPC，会出现一段文字说玩家并没有纯洁无邪的心，主角会自动回到主城，这时注目槽上升的速度比平时快很多倍，几乎是见光死。此后再回到不可思议之街会发现NPC全部消失，只剩下地图左边的老太太。老太太说要交钱洗涤玩家的心灵，开口就是100万……不然道具屋和鉴定师再也不会出现。建议玩家还是不要触发这段剧情为妙。



被诅咒的帐篷



在大地图上还有一个会随时移动的帐篷，这里聚集了同样被独眼魔法师诅咒的人。帐篷每次所在的位置都不一样，不过并不难找。里面有一个只收10块钱的旅店，还有一位贩卖各种强力技能书的僧侣（每次进帐篷都不一样，多多刷新）和一个掮客（财宝发掘屋）。掮客需要流程进行到一定程度才会出现，在这里可以派遣勇者前往各种迷

宫自动探索，当进度条满时就能回收得到的物品，但有一定几率失败。一般都是派最厉害的勇者（5000块）去独眼洞穴。QR勇者需要和Poisoft的另外一款3DS游戏《王的蓝图》（王だぁランド！）进行联动，扫描通关后得到的QR码。完成探索后报酬十分丰富，可以得到各种加能力的道具和强力技能书。

游戏技巧



基本常识



游戏的进行方式很简单，在完全随机的迷宫中寻找通往下一层的楼梯。探索的过程中会遇到三种生物——勇者、怪物和魔族。在白色名字的勇者面前主角不可以做出引人注目的动作，比如攻击或者开宝箱，一旦注目槽蓄满游戏便Game Over，玩家可以选择在这层复活或者回到主菜单。前者能刷新当前迷宫，玩家初始血量为10点，MP不回复。这就衍生出一个小技巧——碰到大量很棘手的怪物、比如会“催眠+大火球”的怪时怎么办？答案是找附近的勇者触发诅咒、刷新迷宫。即便到了游戏后期，携带一定数量的回复品也是非常必要的，一旦角色复活到了怪物堆里，大回复用不出来就麻烦了。如果被怪物击倒，玩家会自动回到城镇中，再进入迷宫就要从头开始爬起。

在迷宫中会经常遇到挡路的大石头，这时需要将该区域内黄色名字的怪物击倒才可以继续前进，因此建议全程开启名称显示。玩家在探索过程中要充分利用各种地形，如石柱、灌木丛隔断NPC的视野。宝箱可以开出以下几类物品：①回复品、装备和其他道具。独眼洞穴的4个BOSS箱会固定开出很不错的装备，其余普通箱子的武器装备质量和层数相关，到后期也能开出非常强力的装备。②特殊物品。比如沙漠中的遗物，或是在主城用于兑换的刮刮乐。③钱。宝箱中钱的最大数目和迷宫层数呈正比，约为100倍，即在迷宫的70层可以开出最多7000块左右的钱。



进阶技巧



玩家几乎在每层都会遇到同样在迷宫中奋战的其他勇者，如果自身的血量很少，对方还会给予治疗。到了后期，残血状态碰到懂得HP爆回复的精灵族也能一口奶回来，实在是温暖人心。但对于被下了诅咒的主角，这些勇者大部分时候都很碍事，比如与黄名怪物缠斗或者站在宝箱附近，此时玩家有以下几种选择：①等怪物把勇者打死，或者在视野外把怪物打死。前者没有危险，缺点是比较耗时，有时勇者的攻击力非常低还会回复魔法，这样会出现怪物和勇者谁都打不死谁的尴尬局面。后者更快但危险系数高，一旦勇者的视线转过来会直接Game Over。②在勇者身后用YQC将其打晕，或者用黑暗类魔法/道具使其致盲。这种方式安全得多，不过YQC的时机把握不好还是有危险性的。③用Y键将勇者推走。是开宝箱时最稳妥的方法，打黄名怪就不行了。

在攻击怪物的时候，如果怪物没有注意到玩家，那么这次攻击算作突然袭击（不意打）。突袭的好处非常多，伤害高而且不会被一些具备物理反弹体质的怪物反弹，玩家们要多多练习。在使用物理攻击时一旦命中，敌人会以玩家面朝的方向被击退一段距离，多多利用这个特点将敌人打到墙角各个击破，或者将敌人从狭窄的通道中击退也是需要学习的技巧。



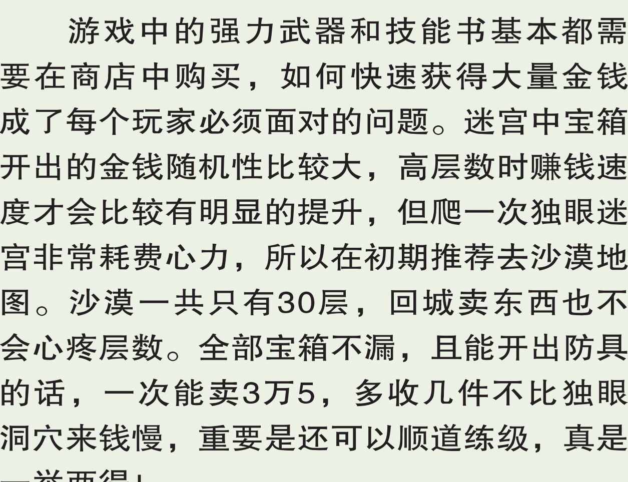
怪物种类

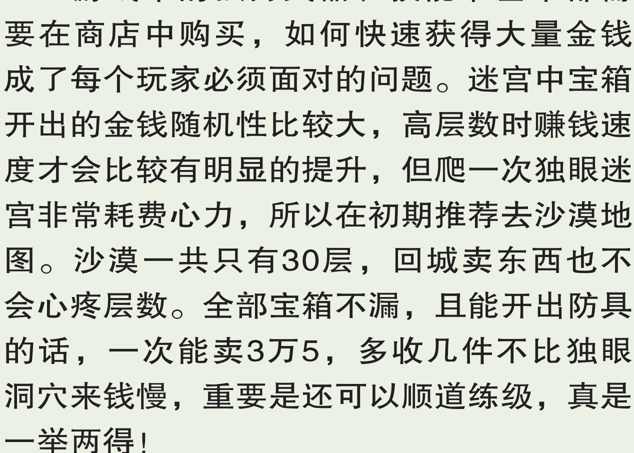
迷宫中的敌人大同小异，需要注意的有以下几类：①飞行的妖精。这类敌人会反



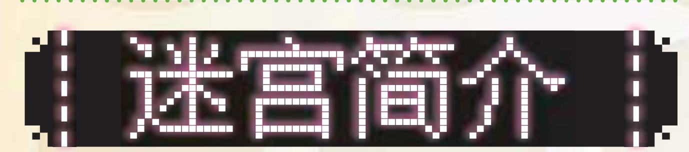
弹物理伤害，最好通过突袭直接秒杀，否则前期被反弹一次自己半血就没了。反弹的伤害和混乱效果一样，算玩家自己攻击自己，因此后期防御高了倒是问题不大。有的妖精还会封印魔法和技能，在我方残血时无比危险，只能通过下楼梯或者触发诅咒来解围。②沙漠中的四手怪。攻防超高，还会大火球和加血，只能靠硬实力拼，实在不行就绕道走。③泥巴怪。会“催眠+大火球”，两三个聚起来几套连招就送主角回家了，切勿拖多只到一起，尤其是在独眼洞穴70层以后，熬过这十几层就安全了。

赚钱途径





游戏中的强力武器和技能书基本都需要在商店中购买，如何快速获得大量金钱成了每个玩家必须面对的问题。迷宫中宝箱开出的金钱随机性比较大，高层数时赚钱速度才会比较有明显的提升，但爬一次独眼迷宫非常耗费心力，所以在初期推荐去沙漠地图。沙漠一共只有30层，回城卖东西也不会心疼层数。全部宝箱不漏，且能开出防具的话，一次能卖3万5，多收几件不比独眼洞穴来钱慢，重要是还可以顺道练级，真是一举两得！



迷宫简介

森林

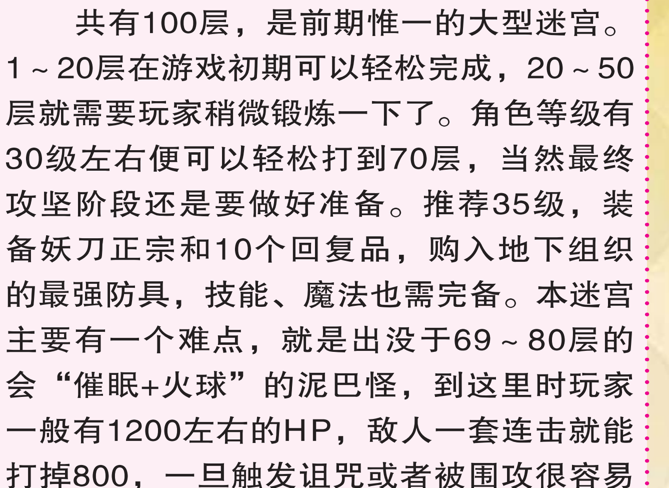


地图的最下端，1～10层怪物在10级以下，10～20层怪物在20级左右，共有25层。这里有一个找寻公主的相关任务，是一个粉色头发的NPC，一般位于5、6层，总之见人就对话准没错。



沙漠





练级的主战场，第1层的敌人就有近20级，共有30层，怪物最高可以到35级左右。在沙漠的宝箱中可以获得各种带问号的道具，需拿到不可思议之街的宿屋内找NPC鉴定。除了一些初级武器外，还能得到HP/MP+9999的最强回复品以及两件超强铠甲（HP/MP+80、防御+40），比地下商店卖的要好，一定要拿到。

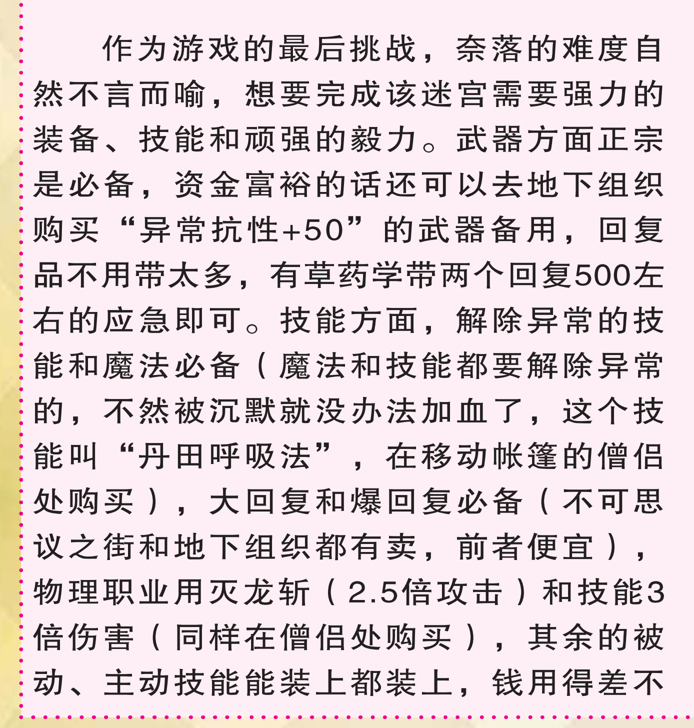
独眼洞穴

共有100层，是前期惟一的大型迷宫。1～20层在游戏初期可以轻松完成，20～50层就需要玩家稍微锻炼一下了。角色等级有30级左右便可以轻松打到70层，当然最终攻坚阶段还是要做好准备。推荐35级，装备妖刀正宗和10个回复品，购入地下组织的最强防具，技能、魔法也需完备。本迷宫主要有一个难点，就是出没于69～80层的会“催眠+火球”的泥巴怪，到这里时玩家一般有1200左右的HP，敌人一套连击就能打掉800，一旦触发诅咒或者被围攻很容易瞬间崩盘。所以在刷新出这种敌人的楼层一定要稳扎稳打，把视野里会异常状态的怪



物全部清掉再前进，一层打10分钟也是常事，被连续催眠打回家就得不偿失了。到100层时玩家会面对最后一个巨人和独眼魔法师二人组，可以选择逐一击破，优先做掉血量较少的巨人，35级左右打起来相当轻松。完成该迷宫就算是通关了，主城中的宝库随即开放，但游戏显然没有结束，BOSS临死前所说的最终迷宫也浮出水面。

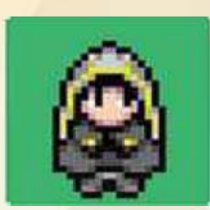
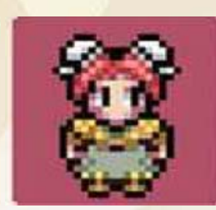
塔尔塔洛斯

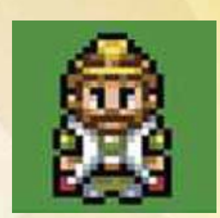


作为游戏的最后挑战，奈落的难度自然不言而喻，想要完成该迷宫需要强力的装备、技能和顽强的毅力。武器方面正宗是必备，资金富裕的话还可以去地下组织购买“异常抗性+50”的武器备用，回复品不用带太多，有草药学带两个回复500左右的应急即可。技能方面，解除异常的技能和魔法必备（魔法和技能都要解除异常的，不然被沉默就没办法加血了，这个技能叫“丹田呼吸法”，在移动帐篷的僧侣处购买），大回复和爆回复必备（不可思议之街和地下组织都有卖，前者便宜），物理职业用灭龙斩（2.5倍攻击）和技能3倍伤害（同样在僧侣处购买），其余的被动、主动技能能装上都装上，钱用得差不多了就可以先去迷宫试试水。

笔者进行到这里时只有40级，而奈落前10层就有60级以上的怪物出没，所以前进速度很慢，一边练级一边下楼梯，到70层左右已练到50级，提升还是很明显的。60层开始有可能出现一种名叫“死神”的骷髅战士，它的魔法咏唱时间短、伤害高，血量更是超过6000，对我方的威胁极大，一旦遭遇一定要倍加小心，用“3倍技能+灭龙斩”慢慢磨。90层开始会出现各种属性的面具怪，其拿手好戏是各种异常状态，包括沉默、麻痹、催眠，配合周围的高攻魔法怪也非常难缠。推荐给自己用加抗的魔法，配合之前购买的加抗武器。

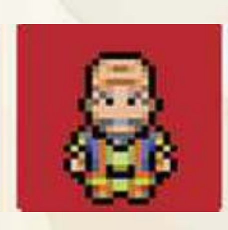
到达100层终于见到诅咒的罪魁祸首，他自称可以解除主角的诅咒，但并没有根除掉，可怜的主角还要继续爬楼报仇。现在诅咒的效果变为：注目槽仍会上升，但蓄满后不会触发Game Over，这点也大大降低了探索的难度。后面的怪物在等级上不会再有太大变化，因为已经封顶了，怪物的种类也会变得比较单一，多数是各种属性的神龙，血量多、技能强，不过不会异常状态的敌人总归是很好解决的，耐心就是必胜的法宝。能打到这里相信玩家探索迷宫的技术已经炉火纯青，一旦不小心被打回家也不用担心，花光钱买加能力的道具再来一次就是了。

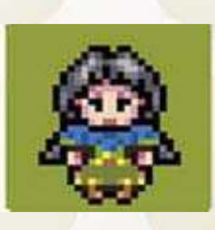
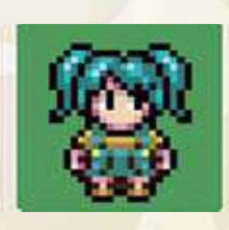
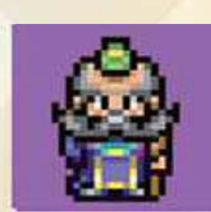






从一些小游戏做到《勇者暗处行》，Poisoft可谓完成了一次蜕变，整个游戏的完成度之高令人惊讶。技能、魔法种类繁多，流程超长，主线支线任务、隐藏迷宫一个不少，真是“麻雀虽小五脏俱全”。虽然本作的很多设定只具备RPG的雏形，但《勇者》的难度可一点也不低，没有中断存档机制加上独特的注目度系统，导致数百层的迷宫探索容错率低得令人抓狂，经常出现“一着不慎满盘皆输”的尴尬结局，相当考验玩家的耐心。对于喜欢怀旧风格日式RPG并且想挑战自己的玩家，本作的确是一款不可多得的小品级佳作，在日渐浮躁的大环境下可以制作出如此精致的作品，还是要给厂商点个赞。



刚从TGS回来就开始各种熬夜加班，几乎没时间玩游戏了。上次自己信誓旦旦地说《高达EXVS FB》不会移植PSV确实是对了，但没想到系列新作的平台竟然是PSV，实在是令人高兴，不过在现场试玩的感觉却很一般，希望正式版能稍微给力一点吧。

《战国无双4 帝国》服装配信



官方于9月24日给游戏配信了大量的收费DLC，内容为所有角色的“浴衣”主题服装，每个武将的服装要104日元，也可以直接购买服装合集，每个合集都是619日元，包含7名武将的服装。更有全员服装打包的合集，需4644日元。另外更有给原创武将的两套浴衣装备，男女武将各是104日元，合集为332日元。

《真·三国无双 在线 Z》登陆PSV



玩家人数有700万人以上的《真·三国无双 在线 Z》预定于11月登陆PSV平台，玩家可以随时随地拿出PSV享受一骑当千的快感。玩家操作的角色依旧由玩家自己定制，游戏中还收录了“《真·三国无双》系列”历代武将的服装，除此之外还针对PSV的机能加入了不同于PS3、PS4的触屏操作。游戏基本免费，内含课金要素，喜欢“《无双》系列”的玩家不妨下载来体验一番。



《英雄传说 空之轨迹SC 进化版》试玩版放出

《英雄传说 空之轨迹SC 进化版》是“《英雄传说 空之轨迹》系列”第二作的重制版，已经确定于今年12月10日发售，同时在9月24日放出试玩版供玩家提前体验这段重制后的冒险。试玩版包含游戏的序章“乙女の决意”，玩家能在这段序章中充分体验到重制版新增的要素。





从原点复活！《圣剑传说 最终幻想外传》公布



SE在TGS上公布了关于“《圣剑传说》系列”新作的消息。新作名称为《圣剑传说 最终幻想外传》，是以1991年在Game Boy平台上登陆的《圣剑传说》为基础制作的作品，个性不同的角色们的命运相互交错，围绕着“玛娜之树”和“圣剑”展开一段令人感动的故事，本作将于今年冬天登陆PSV、iOS、Android平台。

《IA/VT 七彩斑斓》追加DLC





本作于9月17日追加了新一弹付费DLC，分别是角色的新服装“スクールアイドル（ピンク）”和新曲目“I Want You –Mighty Mighty Ft VOCALOID IA/Masakey”，只需要300日元即可全部购入。另外本作之前所放出的DLC也出了合集，每个合集包含了4首DLC曲目和服装，还会赠送不同的PSV主题，分别需要1200日元才能下载。

栏目主持：虫无兮 文 纸鸢

便携领域



今年的苹果秋季发布会显然不如去年受关注。毕竟对于普通消费者而言，最直观的手机屏幕从4寸屏幕跨越到4.7寸甚至5.5寸所带来的冲击，远比全新的处理器比上一代又强大了多少倍来得直观和痛快，苹果多半也是意识到iPhone今年少了屏幕变大这种直观的卖点，因而除了iPhone之外，还一口气公布了多个产品的更新，就连过往要迟一个月发布的iPad新品也在这场发布会上被提前公布。另外，粉丝众多且黑科技不断的SONY旗舰手机Z系列也在9月初迎来了全面更新。

情报室

苹果召开新品发布会，便携设备一个都不能少



北京时间9月10日凌晨1点，万众瞩目的苹果秋季新品发布会在美国旧金山召开，正式发布了iPhone 6s、iPhone 6s Plus、全新3D Touch触碰技术、大号iPad——iPad Pro、iPad mini 4、全新配色的Apple Watch以及Watch OS 2操作系统。

iPhone 6s和iPhone 6s Plus



正如此前预料，苹果在发布会上正式推出了iPhone 6s和iPhone 6s Plus。iPhone 6s和iPhone 6s Plus在外观设计方面和前代相比没有任何变化，只不过在过去的三种颜色基础上，新增了玫瑰金样式。此外，iPhone 6s和iPhone 6s Plus较iPhone 6和iPhone 6 Plus在重量上均增加了20克，对于一台本来不足200克的便携设备来说，20克的变化还是非常明显的。

作为最大的升级要素，iPhone 6s和iPhone 6s Plus加入了名为“3D Touch”的全新触控技术。3D Touch是之前“多点触控”技术的升级版，它使得手机屏幕能够感应不同的按压力度，并根据不同力度来实现不同的触摸效果。

硬件数据上，iPhone 6s和iPhone 6s Plus搭载了苹果第三代64位A9芯片，CPU速度较A8提升70%，GPU图形性能提升90%，内建M9协处理器，支持低功耗语音唤醒，这样一来Siri可以随时被唤出。iPhone 6s和iPhone 6s Plus的指纹识别也升级到了第二代Touch ID，拥有更快的响应速度，而LTE网络的支持也更多更快。另外，沿用了很久的800万像素主摄像头也终于被替换，iPhone 6s和iPhone 6s Plus的主摄像头拥有1200万像素，支持4K视频拍摄和编辑。同时前置摄像头也从120万像素提升至500万像素，在自拍时还可以利用屏幕光源来进

行补光。另外还支持拍摄Live Photo，可以让图片动起来。

售价方面，iPhone 6s和iPhone 6s Plus售价与上代iPhone 6和iPhone 6 Plus上市价相同，在美国的合约机价格为199美元起，9月12日开始接受预订，9月25日发售。中国顺利成为第一批上市的国家和地区之一。苹果中国官网公布的在中国内地16GB、64GB、128BG版本iPhone 6s的裸机售价分别为5288元、6088元、6888元；相同容量的三款iPhone 6s Plus的售价分别为6088元、6888元、7788元。同时苹果宣布iPhone6 16G与64G的售价均下调800元，变成4488与5288元；iPhone6 Plus的同容量版本售价也分别下调800元，变成了5288与6088元。

iPad Pro



iPad Pro的传闻由来已久，甚至连名字和屏幕尺寸都早就被人们猜测得八九不离十，但是没想到它来得却如此之快。

iPad Pro的屏幕尺寸为12.9英寸，是目前最大尺寸的iOS设备。外观设计上，iPad Pro的机身尺寸为高305.7mm、宽220.6mm、厚6.9mm。机身重量为713克，是iPad Air重量的1.64倍。iPad Pro屏幕上的像素数量高达560万个，屏幕分辨率高达2732×2048，ppi为264，高于Retina MacBook Pro的屏幕。因为屏幕尺寸大且分辨率高，iPad Pro屏幕可同时显示两个全尺寸的iPad专用App。除此之外，iPad Pro拥有4个内置喇叭，其良好的声效可以预见。

iPad Pro采用A9X芯片，记忆带宽和储存速度均为上一代芯片的2倍，是iPad Air 2采用的A8X性能的1.8倍。苹果官方宣称iPad Pro达到了“桌面级电脑别的性能”，并具有“游戏主机级别”的GPU。iPad Pro速度超过80%过去半年内发售的PC，而且图像处理速度快过90%的PC。设备续航时间为9小时。

与iPad配套发布的还有官方推出的Apple Pencil和Smart Keyboard。其中Apple Pencil售价99美元，将于11月在中国大陆推出，配有lighting插口，可插入iPad Pro内充电，一次充电使用时长可达12小时。内设压力感应器，线条粗细将根据下笔力度显示各有不同。Smart Keyboard售价169美元，无需充电，连接到iPad Pro后就能开始输入，安装方式与Smart Cover相似。

iPad Pro将支持微软Office软件，为此微软派来了人员现场演示iPad Pro使用微软软件。除此之外，现场还展示了Adobe与3D4Medical两家公司提供的App。

苹果将会提供三种颜色的iPad Pro，分别为深空灰、金色和银色。设备分为32GB Wi-Fi、128GB Wi-Fi、128GB Wi-Fi及蜂窝网络版本。售价分别为799美元、949美元、1079美元。这款iPad暂时还无法购买，将于11月开始销售。但完稿前，苹果中国官网尚未公布iPad Pro的人民币价格。

另外，iPad mini也进行了更新，不过苹果官方在发布会上只是一语带过，只提到iPad mini 4拥有了和iPad Air 2一样的性能，但是体积更小。随着iPad mini 4的出现，iPad mini 3停止销售，iPad mini 2则进一步降价取代之前这个价位上的iPad mini，iPad Air系列则没有任何升级，如今的苹果商店里，只剩下全尺寸的iPad Air和iPad Air 2以及小尺寸的iPad mini 2和iPad mini 4四种机型，今后iPad系列可能不会每年都进行更新了。

Apple TV

久未更新的Apple TV也迎来了全新版本，适配了基于iOS定制的客厅操作系统tvOS，主打卡片式图标，采用全新白色背景。硬件方面，New Apple TV搭载64位A8芯片，支持蓝牙4.0、802.11ac Wi-Fi MIMO、红外接收器、后置电源接口、HDMI接口和以太网口。遥控器支

持蓝牙4.0，配备音量控制键、内置加速器和陀螺仪，单次充电续航时间可以达到3个月。



交互方面，New Apple TV支持Siri语音操控，可跨应用进行内容搜索，同时还可以通过随机附带的触控版遥控器进行操控。Apple TV拥有两个版本，32GB版本售价149美元，64GB售价199美元。美国发售时间预计在10月底，但这个产品不会出现在中国。

新配色Apple Watch和Watch OS 2



苹果还推出了多个新版本的Apple Watch，包括新增配色、爱马仕版的皮制表带以及多种颜色的表带。而全新的Watch OS 2将带来全新的手表使用体验，Watch OS 2与iOS 9两大操作系统的正式版已经在9月16日开始提供升级服务。

半年一更新，索尼发布全新Xpreia Z系列手机



虽然索尼的移动业务连年亏损，但凭借多年积累的粉丝和在一大堆让人瞠目的黑科技，仍然有着半年更新一次旗舰手机的底气。在9月的德国IFA上，索尼召开发布会，更新了Xpreia Z系列手机，也让这个索尼旗下的旗舰手机系列保持着半年一更新的频率。本次公布的Xpreia Z系列手机共计三款，分别是延续血统的Xpreia Z5，为小屏手机爱好者准备的Xpreia Z5 Compact以及再次将黑科技进行到底、让手机第一次用上了4K级分辨率屏幕的Xpreia Z5 Premium。

发布会开始，平井一夫先是介绍了索尼取得的进步，回顾了过去一年的表现。他提到，索尼的传感器业务表现非常强劲，并将4K电视和相机等产品炫了一下，接下来便直奔主题拿出了Xpreia Z5。Z5独家搭载了索尼自家研发的最新2300万像素IMX300 CMOS，镜头为6P G镜头，能实现手机中最快的0.03秒对焦以及5倍清晰对焦。平井一夫在现场还强调，本次Z5的相机由索尼移动和索尼 Alpha的相机工程师联合打造，言外之意就是摄像头的表现将会达到相机的水准。另外Z5也搭载了时下最为热门的指纹识别技术，较为独特之处在于将指纹识别功能集成在了机身侧面的电源键上。Xperia Z5的其余配置包括5.2寸的1080P屏幕、前置500万像素摄像头、骁龙810处理器、3GB的RAM和32GB的ROM（且支持储存卡扩展）、黑白绿金四色可选、IP68级防水、搭载Android L系统和2900mAh电池，普通情况下可以正常使用2天，使用快速充电器可以充电10分钟，使用5.5小时。



Z5之后登场的是Z5 Compact，与Compact系列的旧款一样，Z5 Compact的主要硬件配置与Z5保持一致，只有屏幕和RAM有所不同，采用的是4.6寸的720P屏幕和2GB RAM。Z5 Compact的电池容量为2700mAh，同样保可以使用2天的时间，有黑白红黄四色可选。

Z5 Compact之后登场的便是再次用来彰显索尼硬件研发实力的Z5 Premium。Z5 Premium相比Z5最大不同就在于屏幕，5.5寸的4K分辨屏幕，PPI高达801。电池容量则为3430mAh，同样可以完成2天的续航。其余的硬件配置，例如骁

白菜：感觉好久没见到一夫了。

龙810处理、3GB RAM和IP68级防水等都与Z5保持一致。

索尼的三款新手机各具特点，Z5是各方面都表现优秀的均衡旗舰，在保持设计语言与产品优势的情况下，加入了侧面指纹识别等符合现在智能手机潮流的功能；Z5 Compact在Z5的基础上进行了尺寸和配置的轻微缩减，继续为需要小尺寸、高性能手机的用户提供选择；采用4K屏幕的Z5Premium 除了是索尼对于屏幕技术的一次重大尝试，更代表了其对于各产品线融合的决心。通过这款超高分辨率屏幕，一来可以搭配索尼的4K电视直接实现4K分辨率输出，二来这块屏幕能在未来的VR（虚拟现实设备）中大放异彩，毕竟索尼最近在VR领域动作频繁。



技术宅

游泳不误听歌功——索尼数码音频播放器NWZ-2735S体验

如今在“为数码产品加入防水功能”这件事情上，说索尼是第二绝对没有敢妄称第一的，无论是旗下的平板电脑和智能手机，还是运动手环和智能手表，索尼都加入了IP68级别的防尘防水，这意味着这些设备即使是在泳池中都可以毫无顾忌地使用。于是整个夏天都只能独自一人游泳的纸鸢，萌生了买一个可以游泳时使用的耳机来听歌打发运动时间的想法，虽然不能确定这种防水耳机到底有没有普及到民用的层面上，但还是上网搜索了一下，果不其然还真的有这种神器——并且正是出自索尼之手。

简介



虽然有着运动耳机的造型，但实际上这款NWZ-2735S是被索尼划入Walkman系列中的，是一款数码音乐播放器，也就是我们常说的MP3。纸鸢购买的是炫魅红的版本，其他还有蓝色、粉色、白色和黑色等版本，国内电商的价格都在550元上下，另外由于严格的防水要求，目前还没有发现山寨货，某宝上即便有一些仿冒外形的产品，卖家也都声明智能跑步时使用，想要游泳请购买原版。使用上，它和普通MP3并无区别，只需要连接电脑就可以被识别成闪存，然后将音频文件拖入其中就可以播放了。当然，索尼也有PC端使用的音乐管理软件《Media Go》，通过这个软件也可以将电脑中的音频文件传输到NWZ-2735S里，而且《Media Go》还有管理音乐文件、制作歌曲列表等功能，不过对于没有屏幕的MP3而言，还是把它当作U盘直接往里拖拽歌曲比较方便。

外观和配件



外观上，NWZ-2735S看上去就是一个运动耳机，有“Walkman”标识的一则有“音量调节键”和“列表开关键”，“音量调节键”可以随时更改音量，而“列表开关键”则可以选择是按顺序播放曲目还是随机播放曲目；有“SONY”标识的一侧有“锁定键”、“开关键”、“前进/后退键”和“暂停/播放键”，这几个按键的功能无需多言，另外还有一个复位孔和一个金属触点，复位孔的作用是如果遇到死机的情况，可以利用尖锐物体伸进孔里重启，而金属触点则可以连接充电底座，从而对NWZ-





2735S进行充电或连接电脑。

充电底座是NWZ-2735S的重要配件，有了它才能完成为设备进行充电、连接电脑等工作，底座和设备的连接也非常简单，只要按照底座上贴着的说明方向将耳机推入即可，充电时底座上的灯会亮起来，充电速度也非常快，基本上不刻意去充也可以使用很久。

除了充电底座，包装盒里还有4套游泳耳塞和4套普通耳塞，可以适用于不同的耳孔大小和不同的使用场合，值得一提的是，因为游泳耳塞有防水功能，使用时听到的声响要比普通耳塞小，所以在非游泳场合下使用的时候，需要调低声音以防损害听力。

使用感受





关于防水等级，官方宣称达到IPX8标准，可以浸没于2米处30分钟，但是类型仅限于淡水、自来水、汗水和泳池水四种，除此之外的液体可能不适用。虽然有了官方保证，但真正戴着它去游泳池的时候，心情还是比较复杂的，一是怕设备进水或者耳朵进水，二是觉得戴着这个东西游泳会显得怪里怪气。不过事实证明这些顾虑是多余的，首先NWZ-2735S的防水功能一流，只要选合适耳塞根本不会进水，而运动耳机般的造型佩戴起来并不奇怪，尤其在泳池这种本来人们看上去就造型奇特的场合，还反而显得时尚了一些。

在游泳过程中，声音的表现也中规中矩，不过想要求它和Walkman系列其他的MP3有一样的音质的人可能要失望了，基本上就是“听个响”的级别。然而在游泳池这种环境里，能有喜欢音乐相伴已经让人非常振奋了，平时游个一小时就会觉得非常无聊的纸鸢，在音乐的陪伴下连游两个小时不在话下。

游泳时耳塞的选择非常重要，一定要挑选耳朵不难受但是相对又要紧密一些的，另外两个耳朵的耳孔大小也不完全一样，所以不一定要选择配对的两个大小，也可是一大一小，总之耳朵舒服才重要。而且因为没有屏幕这样直观的显示，所以在使用中也会有声音提示，例如“开始播放”、“随机播放关闭”等英文提示，不得不说的一个缺点是按键的手感，可能为了防水而做得非常严密，导致手感异常生硬，想要按得顺手还是需要一点时间适应的。

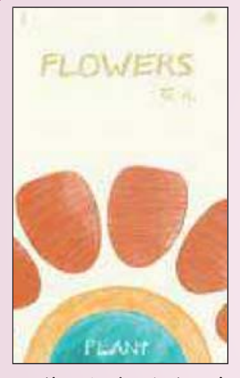
总体而言，如果想在游泳过程中增添一些乐趣，这款NWZ-2735S可能是现阶段惟一选择，但如果是追求音质或者是在慢跑等陆上运动时使用，那么不妨选择专门的MP3或者蓝牙耳机更好。

软件园

花儿/花儿のTime



Android/iOS	
类型：娱乐	价格：免费
新鲜度：★★★★	常驻度：★★★★★



《花儿》（iOS版名为《花儿のTime》）是一款乍看上去没有什么用，实际用过后却是容易常驻手机之中的应用。打开《花儿》，看到的是一个蜡笔画勾勒出的童话般的界面，可以选择的按钮只有一个“Plant”，就是种植的意思。点击“Plant”，一颗种子就会从天而降被掩埋在土壤中，接下来手机的主人要做的是不要再去触碰手机，这颗种子便会自行生长，进而成为一朵花儿，随着时间的流逝，花儿会越来越多。听上去很无聊吧，事实上盯着花儿生长的画面看的确无聊透顶，但应用的目的并不在此。在花儿生长的过程中，手机是不能被把玩的，任何一次对手机细微的操作或者大幅度的移动，甚至是一通来电都会打断花儿的生长，而想要花儿开得更多更茂盛，惟一的办法就是“不碰手机”。没错，这款应用实际上可以让用户戒除时不时把玩手机的习惯，以花儿的顺利生长为成果，减少用户无意义碰触手机的次数。给手机里安装一个《花儿》，相信在朋友聚会的时候你再也不会是那个“不碰手机浑身难受”的家伙了。

待着



Android/iOS	
类型：社交	价格：免费
新鲜度：★★★	常驻度：★★★



现代人的一大苦恼就是平日里忙着工作到了疲于奔命的地步，但是到了休息日闲暇下来又觉得无聊乏味之际，因为能想到的娱乐活动永远就是那么些习以为常的吃饭唱歌打麻将……如果你也有这样的困扰，那么这款《待着》可以提供一些精致或者小众的业余生活参考。准确来说，《待着》是一个生活体验平台，进入首页可以看到应用精选出的各种好玩有趣的事物，包括鲜为人知的旅游去处、上手简单的手工制作、意想不到的特色小吃、打发时间的有趣场所……点开文章，可以看到这些精致生活的发起者和体验详情，体验分为“免费”和“抢购”两类，在活动消息页面填写申请理由并附带上照片，还有机会成为一个项目的体验者。点击主菜单上的“＋”号，还可以自己发起一个体验项目召唤其他人参与，也可以仅仅是记录当前的状态分享生活的感悟、分享一个小小的愿望。

语记



Android/iOS	
类型：语音	价格：免费
新鲜度：★★★	常驻度：★★★★

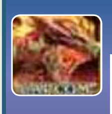


利用语音输入转换为纸面文字的应用并不鲜见，而国内在这一领域中做得比较好的《讯飞语音》如今在经过了多次的迭代之后，将全新的手机端APP更名为了《语记》并进行了众多更新。进入应用后直接点击画面中的话筒图标，就可以开始说话了，不论用户的话语长短，速度快慢，应用都可以快速识别并准确转换为文字，转换后的文字可以复制粘贴或者立刻分享到社交媒体，完全省去手动录入的过程，这对于不擅长使用输入法输入的中老年人以及懒到令人发指的用户来说简直是一大福音。所有记录过的文字都会在首页列表里集中呈现，登陆后还可以备份到云端，这也应了其名“语记”二字。另外点击每条文字记录右侧的“魔法棒”图标，还可以将文字转换成一段生动的语音念出来，应用提供12种风格截然不同的声音，甚至还有四川话、河南话等口音浓重的版本，好玩得简直停不下来。

白菜：我还是第一次见识到让人少碰手机的应用，世界真大。

注：本栏目介绍的游戏均已配信。

本体免费（含课金要素） Android



怪物猎人 冒险者

モンスターハンター エクスプロア

■ Capcom ■ 日版 ■ RPG

本作是一款以《怪物猎人》的世界观为基础的RPG，游戏的舞台是传说的海域“裂界域”，为了寻找传说中的秘宝，许多猎人来到了这里。和正统作品一样，本作也是以任务制的形式进行，进入任务后玩家需要使用各式各样的武器狩猎凶猛的怪物，武器收录了玩家熟悉的大剑、太刀、片手剑等12种，而怪物除了有雄火龙、雷狼龙、碎龙等系列标志性怪物外，还追加了如雄火龙豪火种等特殊的原创怪物。由于是手游，操作部分相比家用机版简化了不少，通过点击和滑动就可进行攻击或回避等动作，并且本作还增加了类似必杀技的“武技”，数量多达100种以上。目前游戏只有安卓版，官方表示会在以后追加iOS版，并且4代的新增武器盾斧也会在日后的更新中追加。

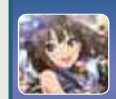








本体免费（含课金要素） Android/iOS



偶像大师灰姑娘女孩 星光舞台

アイドルマスターシンデレラガールズ スターライトステージ

■ BNE ■ 日版 ■ MUG

《偶像大师 灰姑娘女孩》最早是在智能机平台上推出的一款卡片游戏，虽然卡面精美，但对于以歌曲为一大卖点的“《偶像大师》系列”来说总显得有些美中不足。而在今年9月BNE终于推出了音乐游戏形式的《星光舞台》。本作最大的卖点是带有3D演出的演唱会画面，建模十分精美，玩家可以边玩节奏游戏边欣赏喜爱的偶像们献舞，如果怕影响到音乐游戏的成绩还可以调整成2D演出，非常方便。音乐游戏的难度分为四种，一旦通过最高难度Master后还能解锁MV模式，玩家可以随时欣赏乐曲的演出。偶像的养成系统简单快捷，完成歌曲就可以增加亲密度，一旦亲密度满便可以通过特训来增强能力与改变卡面，还能欣赏羁绊故事，而且不再需要另外一张同样的卡片来改变卡面真是十分良心。除了音乐游戏部分外，另一个喜人的部分就是“房间”设定了，玩家可以通过消耗游戏内的金钱购买各种各样的家具装饰房间，设定为主队伍的偶像会以2DQ版形象出现在房间里，看她们摆弄自己购买的家具也很有意思。









本体免费（含课金要素） Android/iOS



王国之心 解放X

キングダム ハーツ アンチェインド キー

■ Square Enix ■ 日版 ■ RPG

著名RPG“《王国之心》系列”首次登陆手机移动平台，移植自过去的网页游戏《王国之心X》。游戏中玩家可以建立自己的角色形象并成为一名新的“键刃”持有者，进入迪士尼的童话世界进行全新的冒险。在各大世界间穿梭的同时收集散落于各地的“光”，战胜来自原作系列的无存、无心等各类强敌。本作有着赏心悦目的优秀画面与悠扬动听的游戏配乐，包括UI在内的每个细节无不在突显系列的特色。而配合手机平台，游戏操作也十分简单，只需要在屏幕上点划即可完成华丽炫酷的战斗动作。收集散落在世界中的道具可以强化键刃，把索拉、利库与米奇等在原作中至关重要的角色卡片镶嵌于键刃的五个孔位上，还可以让武器获得更强的力量。此外，游戏还有着类型丰富的换装系统，使每一个玩家形象都与众不同。赶紧化身为新的键刃持有者，投身到《王国之心》的世界中吧！









本体免费（含课金要素） Android/iOS



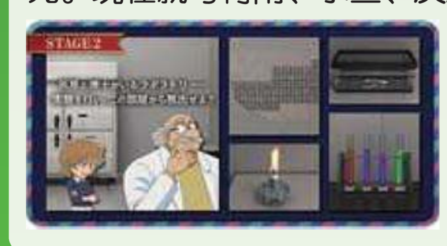
逃离游戏 名侦探柯南 悬疑剧场

脱出ゲーム 名探偵コナン ミステリーシアターの謎

■ Cybird ■ 日版 ■ AVG

本作为移动平台上的“《逃离游戏 名侦探柯南》系列”最新作。故事剧情讲述了柯南、小兰、灰原、阿笠博士4人一同前往主题公园，体验其中新落成的设施“悬疑剧场”，却突如其来地被禁闭在设施中。现在他们就要在玩家的指引下，想办法逃离这个设施了。

本作类型为解谜逃离型AVG。游戏的剧本分为序章、本篇和终章，经历序章之后，玩家完成本篇的4个关卡，就能看到终章的大结局。4个关卡之中，第1关为免费配信，第2～4关则会收费下载，可花费360日元全部购入。在本篇中，玩家的目的是通过散落在现场的各种道具，组合出解开谜题的线索，然后进行逃离。基本操作分为调查（单击）、扩大画面（双击）和切换画面（左右划动）三种。如果玩家实在觉得难以靠自己的力量解开谜题，也可以消费提示硬币来获取当前谜题的提示。提示硬币3个打包120日元，10个打包240日元。现在就与柯南、小兰、灰原和阿笠博士一起逃离吧。







走近业界

《塞尔达无双 海拉尔全明星》制作人访谈

译 古林 美编 咕噜

移植自Wii U版《塞尔达无双》的3DS平台新作《塞尔达无双 海拉尔全明星》理所当然地在今年的TGS上堂堂亮相，并正式公布其发售日期为2016年1月21日。3DS版完整收录了前作包括DLC在内的所有内容，追加全新的本传后续剧本“风之杖篇”，还新增了出自《风之杖》的特托拉与海拉尔王等可操作角色。这款由任天堂与KT社联合打造的割草大作登陆3DS后究竟会有什么样的新亮点？下面就一起来看看制作人早矢仕洋介在TGS上的说法吧。

制作人 早矢仕洋介

（文中简称为早矢仕）



照片中，早矢仕制作人拿着的陶笛与挂在脖子上的罗盘状钟表是《塞尔达无双 海拉尔全明星》限定版珍宝盒中同捆的特典样品。

——首先，能请您向大家讲述一下制作本作的原因吗？

早矢仕： Wii U版《塞尔达无双》发售后在国内外笼获了大量的忠实玩家，与此同时，众多塞尔达粉丝纷纷发出请愿，表示希望“能在3DS上玩《塞尔达无双》”。考虑到过去就已经在NDS与3DS平台上出过许多“《塞尔达》系列”的作品，干脆就把Wii U上大获好评的内容完整移植到3DS上吧。这就是本作开发的契机。

——卡通林克之所以会在本作登场，是考虑到掌机这个因素吗？

早矢仕： 这当然也是理由之一。在Wii U版的剧本中，讲述了和《时之笛》、《黄昏公主》与《天空之剑》这三部过往系列作品有关的故事。那么现在要追加什么样的内容才能让这些玩过Wii U版的玩家找到新乐趣呢？考虑这个问题时，首先浮现脑海的果不其然就是《风之杖》了。“风之杖篇”是Wii U版《塞尔达无双》本传完结后的后日谭，成为与本传故事完全分离的追加剧本，应该能让风之杖的世界合理地融入其中。

——如此说来，要体验“风之杖篇”就必须


◀卡通林克。一般指在《风之杖》中首次出现的经过卡通渲染的林克。也有粉丝爱称其为“猫眼林克”。

在通关本传之后了吧。

早矢仕：是的。从剧情来看，“风之杖篇”是完全接续在本传之后的，讲述了 Wii U 版本传中登场的角色在整个故事结束后的后日谈。

——据说作为与 3DS 版的联动，卡通林克也将在 Wii U 版《塞尔达无双》中登场。

早矢仕：Wii U 版发售至今，我们推出了大量的 DLC，使游戏成为一款寿命相当长的作品。为了照顾到这些老玩家，我们会在 3DS 版同捆这些新增可操作角色的下载码，让现已公布的新角色卡通林克、特托拉与海拉尔王在 Wii U 版中登场。

——也就是说，只是追加了几个可操作角色而已？

早矢仕：是的，在 Wii U 版《塞尔达无双》中，他们只是新增加的可操作角色罢了。

——追加的这三名角色都是什么样的呢？

早矢仕：我们最优先考虑的自然是“一骑当千”的战斗爽快感。在故事中卡通林克会展现其调皮捣蛋的一面，我们也尽可能再现他的这个特点。比如说，我们设计了卡通林克在攻防中使用德库之叶的特别动作。海拉尔王也一样，加入了许多有趣的动作。这么一来，就算是玩过《风之杖》的玩家，也能从这些我们特地准备的内容中获得游戏的乐趣。

——除了这三个人，还有其他新的可操作角色吗？

早矢仕：其实是有的。至于是谁，请容我暂且保密。官方会在今后陆续释出具体的情报，敬请期待。

——在 TGS2015 也出展了《塞尔达无双 海拉尔全明星》的试玩台，这次试玩有哪些关键之处呢？

早矢仕：试玩有两大关键之处。首先是“3DS 版能否真的让人感受到一骑当千的爽快感”。为了在 3DS 上制作这款《塞尔达无双》，我们花了许多功夫对游戏进行特别的调整。这次则希望能通过实机操作告诉广大玩家，3DS 版的敌人同屏数是足以让大家满意的。另一方面，我们要向曾攻略 Wii U 版的老玩家们展示新角色卡通林克与特托拉的战斗动作。除此之外，我们还希望让大家知道这部作品在不同硬件上的区别。本作在 New 3DS 和 New 3DS LL 上可以立体显示，但不对应


▲新参战角色海贼团团长特托拉与古代王国的海拉尔王。



▲在 Koei Tecmo Games 的展台区域，准备了 4 台《塞尔达无双 海拉尔全明星》的试玩机器，玩家还可以拿着极具作品特色的剑与盾进行纪念摄影。

旧版 3DS 机体的立体显示功能。

——即比起画面，更注重于游戏体验。

早矢仕：是的。我们也想让玩家知道，无论使用哪个型号的 3DS 都能感受到一骑当千的快感。

——说起《塞尔达无双》，就令人想到其与 amiibo 有趣的联动内容。3DS 版也有类似的联动吗？

早矢仕：应该会有。我猜各位玩家都对这方面有所期待。基本上 3DS 版的联动内容与 Wii U 版一样，只要放上 amiibo 就能得到相应的某些好处。

——请问是否对应邂逅通信？

早矢仕：关于这方面，工作人员也正在制作中。

——会不会在 3DS 上推出配信 DLC？

早矢仕：因为已经把 Wii U 上配信的所有 DLC 内容都放进游戏中，所以暂时还没有在 3DS 上推出 DLC 的打算。对于我们来说，目前重中之重的任务是集中所有精力制作出优秀的成品，如果在之后得到玩家的积极反馈，说不定也会考虑 DLC 的问题。

—— 本作目前开发到哪个程度了呢？

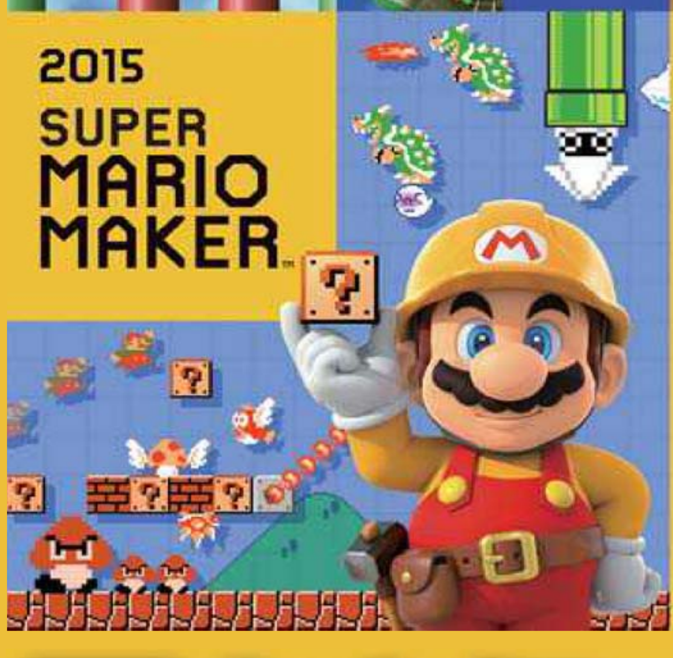
早矢仕：如今已经把所有必需的要素都放进游戏中，因此正式向广大玩家公开了游戏发售日。接下来会对游戏平衡与设定等方面进行一系列微调。其实现阶段的成品已经在公司内获得了比较不错的评价，但在送到玩家手上之前，我们希望能进一步打磨这部作品。

——我明白了。那么请在最后向众多期待本作的粉丝们说点什么吧。

早矢仕：这次在 TGS 上展出的不仅仅是新的可操作角色，也有系统方面的全新要素。我有信心，本作将成为比 Wii U 版游玩寿命更长的作品。在明年 1 月 21 日的发售日到来之前，请各位玩家耐心等待。



1985 SUPER MARIO BROS.
1989 SUPER MARIO BROS. 2
1990 SUPER MARIO LAND
1991 SUPER MARIO BROS. 3
1992 SUPER MARIO WORLD
1992 SUPER MARIO LAND 2 6 GOLDEN COINS
2002 SUPER MARIO SUNSHINE
2006 New SUPER MARIO BROS
1997 SUPER MARIO 64
2007 SUPER MARIO GALAXY
2009 New SUPER MARIO BROS. Wii
2010 SUPER MARIO GALAXY 2
2012 New SUPER MARIO BROS. 2
2011 SUPER MARIO 3D LAND
2012 New SUPER MARIO BROS. U
2013 SUPER MARIO 3D WORLD





1985-2015

SUPER MARIO BROS.
30TH ANNIVERSARY

文 马修 协助 古林 美编 咕噜

而立之年，经典依旧

——《超级马里奥兄弟》30 周年纪念



有句话叫“三十而立”，这话当然是指人。如果是电子游戏走到其第 30 个年头，大多数便已是身影难觅了，若走过 30 年还健健康康地成长至今，除了其本身具有的相当大的影响力，其后续的系列作品也需一如既往地精益求精，使得该游戏系列成为出手即是精品的游戏业界的金字招牌，《超级马里奥》便是其中之一——红帽子、大胡子、蓝色工装的水管工在童话般的世界中冒险……每一次冒险，都牵动着成百上千万玩家的关注与参与。2015 年的 9 月 13 日，正好是系列最初作《超级马里奥》发售 30 周年，本辑专题，我们来回顾马里奥大叔在蘑菇世界的 30 年冒险历程吧。



出道

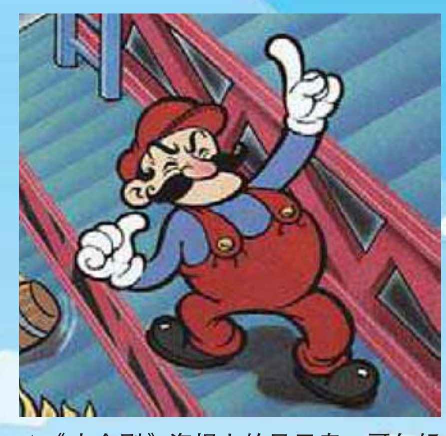
——救老婆，也是救场

我们以前在提到游戏历史时，不止一次说过，任天堂早期在跟风《太空侵略者》题材时在美国积压了一大批街机，而为了挽救局面临时启用日本方面的街机框体绘师宫本茂来担任游戏设计——毕竟是跟横井军平干的，而且宫本茂对开发游戏非常有兴趣，经常在工作之余请教横井。总之，以木匠从大猩猩手中拯救女友为内容的《大金刚》诞生了，从标题和视觉冲击性上来说，外形巨大的大金刚远比这个直到主板发来时还没正式名字的木匠主角拉风——由于开发的时间急，木匠被日本方面随便取了个“Jumpman”的名字（和国内民间的叫法之一的“跳人”不谋而合），写在海报上连同基板一起发到美国，这个名字其实也不算太敷衍，毕竟强调这是个会跳的游戏角色，和那些飞机、吃豆人什么的还是有区别的。主板发来后山内溥的女婿荒川实领着大伙连夜更换基板时，意大利籍的房东大叔马里奥又来催房租来了，然后这帮小子忽然发现房东大叔和Jumpman竟然惊人地相似，就半报复半开玩笑地把马里奥这个名字给了Jumpman。

之后结果大家想必也都知道了，游戏火了，《大金刚》一战成名，成为继《太空侵略者》、《吃豆人》后第三个成功征战海外的日本游戏。木匠从大猩猩那救下女友的同时，也给美国任天堂救了场，更成功让任天堂这个名字为众多美国玩家熟悉。从此“马里奥”这个比较大众化的意大利名字风靡全球，而当年那位为了救女友而直面大猩猩的木匠，也成了世界上最著名的马里奥。

也当过反派

在《大金刚》里刚出道时，马叔长得并不像现在这么可爱的大眼睛圆脸，而是一脸的痞相，实际上大叔起码在感情方面是真正的好男人，当初出道时就是因为女友宝林（并不姓侯）被大金刚掠走了——这是美国怪兽片常见的桥段，以非充饥为目的掠夺女性人类、引诱女性的男友或应援团来把自己灭掉。而马里奥也如其他各行各业的救美英雄们一样，闯过重重机关救下老婆，还把大金刚囚禁起来。大概是出于报复，马里奥也玩了个阴的，把大金刚给囚禁起来，还在周围设好机关陷阱，等着大金刚的孩子来自投罗网，结果，这次被干掉的是马里奥……



▲《大金刚》海报上的马里奥：哥年轻时也霸酷狂吊拽过。

96

成名前的职业生涯

《大金刚》火的是游戏本身，在当时来说，这个面部不大清楚的木匠马里奥，比起大怪兽级的大金刚的人气是差了不少，毕竟标题都是人家大猩猩。但既然创造出角色，任天堂也没有让他就此淡出，而是开始让这个名为马里奥的木匠在多个游戏中客串不同的职业，比如在 Game & Watch 的《马里奥水泥厂》中，马里奥就变成了做运输装卸平台操作的水泥工，一个没留神水泥没倾倒进车里或从斗里溢出，便会被工头骂；即使在大红大紫前的 1985 年，也扛着锤子去废弃大楼里当拆屋工——别以为待拆房屋中没工头的日子有多好混，里面一群不知道是机器人还是什么生物的窃贼，大摇大摆地横行期其中，不仅不避讳拆屋工，还会主动追杀……果然是干什么都不容易。尽管火了以后虽然也没少干诸如裁判、赛车手、运动员等职业，但毕竟身分有了，待遇自然也远非当年可比。

和乌龟一族的纠葛

马里奥真正在游戏界成为明星，是我们本辑说的《超级马里奥兄弟》。不过那也不是马里奥第一次当水管工，早在被大金刚的孩子小猩猩赶跑后没多久，马里奥改了行，跟和自己长得几乎一样的弟弟路易做起了水管工——也就是著名的《马里奥兄弟》。钻水管这活又脏又累，所以不用担心有工头亲自监工，也没有哪个贼闲到去下水道偷东西，但如果认为这里面太平那可就错了，下水道里有各种乌龟模样的生物，行走速度不快但碰到就死，一般只能在下层间接冲撞其腹部才可以将其顶倒然后踢掉，而在今后的水管工乃至其他职业生涯中。这些乍一看有点像鹅的乌龟们也总会来捣乱。这便是马里奥与乌龟一族的历史纠葛，比起与酷栗宝什么的矛盾都更历史悠久。



这里说一些有关《超级马里奥兄弟》初代开发的一些趣事和秘话，来看看宫本茂大师是如何在当时把一个还算已经有了一定名气的角色打造成为世界明星的吧。

源于“玩游戏对眼睛不好”的反思

在游戏开发之初，作为成功从美工转职成游戏制作人的宫本茂一直面临这么一种声音：玩游戏不好。持这一说法的人认为：黑屏幕上各种活动的色块所造成的视觉疲劳必然会损伤视力。其实早在 FC 之前的 Atari 2600 上，大多数游戏虽然颜色单调画面简单，但背景还是有的，而日本厂商这方面却一直没能走出这方面的窠臼，日本的游戏业是由《太空侵略者》带动起来，之后的《吃豆人》和《大金刚》都相继冲出日本走向世



▲宫本茂和马里奥。

界，在美国大受欢迎。因此厂商们也都习惯于在黑色的背景下表现角色和简单背景，一来是跟随成功者的步伐，二来也的确是方便。更关键的，则是背景画面是否有用这一争论——雅达利主机游戏有背景，不好好做游戏照样死；而有创意认真做，黑色背景也能卖得好。这种类似于今天关于画面和游戏性的争论，早在 30 年前就有了。

不过作为新晋游戏制作人的宫本茂并不这么认为，“玩游戏对眼睛不好”的说法对于这个年轻的制作人来说，更坚定了他为游戏增加背景的决心——宫本茂的游戏创意本来就来自于其儿时的各种奇思妙想，而这种奇思妙想中的童话世界如果没有童话般的背景自然是大打折扣，最终，他决定制作一款能展现其童话世界构想的游戏……

FC的谢幕之作

FC 发售于 1983 年 7 月，在设计之初，山内溥给硬件开发人员设定的目标是 1 年之内不能被人超越。FC 成功实现了这个目标。一转眼到了 1985 年，山内溥当初设定的这一目标延长到差不多 3 年，到 1985 年末 PCE 发售才取代了 FC 最强机能家用机的地位。即便如此，FC 的情况也不容乐观，首先是半导体价格不断攀升导致卡带成本大大增加，而且容量问题也大大束缚了游戏制作人的创意体现，因此任天堂开始寻找新的媒体来作为游戏载体，最终，同时满足价格低廉且容量够大的磁碟成为了任天堂接下来的研发计划。而在距离磁碟机研发越来越接近成功时，作为游戏制作人的宫本茂也接到了一个任务：给 FC 开发一款谢幕之作，以此来为这部划时代的主机画上一个完美的句号。

这个任务虽然带点英雄迟暮的苍凉，但对于宫本茂来说有一个好处，就是随便展现创意，原本各种束缚都没有了，毕竟是谢幕之作，还给制作人弄些条条框框的去约束就太小气了。于是宫本茂终于如愿以偿地按照自己的想法来为游戏添加内容，而宫本茂的挑战课题有二：一是要在 FC 上做一款前所未有的横向卷轴动作游戏；其二，则是这款横向卷轴动作游戏全程都有让人觉得清新的背景。

在有限的容量内展现童话世界

宫本茂的这个想法，在当时的难度是非常大、甚至很多人看来是不可能的。卷轴功能在当时的游戏领域并不稀奇，早在 1981 年该功能便已在一款名为《跳跳虫》的游戏中被简单使用，1984 年的 Namco 在街机平台推出的《吃豆人大陆》则成为首款现代意义上的横版卷轴游戏。不过这种游戏当时只能在机能不断提升的业务用街机以及家用电脑上出现，在电脑技术开始走入日新月异发展的时代，成功完成了一年内无人赶超的 FC 已无法像刚发售时那样轻松地将《大金刚》等街机游戏移植到家用机上，众多 FC 游戏即便使用到卷轴功能，也普遍都是在攀山爬楼题材的游戏中简单地上下卷轴，毕竟山和建筑物的高度有限，不会超过容量限制。1984 年，在街机领域叱咤风云的 Namco 成功将其高人气的纵版卷轴射击游戏《铁板阵》移植到 FC 上，大受欢迎之余，也被赋予了“杀手级软件”的称号，对于很多制作人来说，《铁板阵》展现了 FC 的一个发展方向。

宫本茂的计划并非一帆风顺，倒不是他对任天堂自家机能吃不透，而是他想要把自己的想法全部展现出来，这对于当时受硬件容量限制的 FC 来说几乎是不可能的。但宫本茂也不是普通人，当初在制作《大金刚》时就成功用大鼻子和大胡子以及背带工装，成功地在仅有的 16×16 的像素限制下做出了动作感十足、模样清晰的马里奥，如今再度为自己创造的这个已小有名气的角色设计个大场景游戏，宫本茂的天才再度展现出来，比如将云彩的素材原封不动地放到地上换成绿色便成为了草，类似的设定给游戏节省了大量的空间，最终，这款原本打算给 FC 画上句号的谢幕之作，令 FC 再度火爆并且风靡全世界。



▲云彩和草丛果然长得一样。

半年的开发时间



如果将宫本茂开发《超级马里奥兄弟》的过程拓展为小说、电影等文艺作品，是少不了立志、挫折、沮丧、打击、绝望、坚持、成功这些桥段的，毕竟在当时卡带容量已经出现严重不足、机能也开始落后于街机和电脑的 FC 上开发《超级马里奥兄弟》这么一款前无古人的划时代之作，给套上这个过程是再合适不过的，但现实毕竟是现实，有时残酷的让人无奈，有时则仁慈得让人以为被幸运女神青睐。宫本茂属于后者。

这款在当时来说无论如何都会是一款超大作的作品，宫本茂仅仅用了半年时间就完成了，期间除了容量不足影响素材添加但随即便被其天才的想法迎刃而解的插曲外，全程都堪称顺利。也正因为如此，游戏顺利地赶在 FC 磁碟机发售前上市，而且在开发《超级马里奥兄弟》时，宫本茂也在同时开发后来出在磁碟机上的《塞尔达传说》，从这点上看，说宫本茂是天才制作人一点也不为过。

宫本茂披露的一些名字来源



2010 年，宫本茂在接受媒体采访时，曾经提到了部分角色和怪物的名字来源，来看看吧！以下都是以宫本茂的第一人称口吻来叙述哦。

マリオ（马里奥）

第一个提出使用这个名字的到底是美国子公司原本的社员还是从日本过去的社员来着？我还真记不清了。总之是因为在美国那边有个叫マリオ的人，然后直接用了他的名字。而且当时我们租用的仓库主人也叫马里奥（マリオ）。所以在我拍板定案之前，大家就已经喊他“马里奥”了，而我也觉得这个名字挺不错。毕竟他的设定就是意大利人，意大利有很多叫马里奥什么什么的设计师，管他叫“马里奥”也没什么不对劲的。

而且我特别喜欢意大利插画家 Mordillo 的作品。他绘制的角色总是鼻子大大，脸上也长着胡子。还有我喜欢的《ひょっこりひょうたん島》中的ドン・ガバチョ（注 1）、《铁腕阿童木》的茶水博士等人，他们都是那种长着胡子的大鼻子脸。正因如此，我总把大鼻子和胡子联想在一起。所以当我绘制马里奥这个角色时，也会觉得他应该是个意大利人。

※ 注 1：1964 年开播的 NHK 玩偶剧及剧中的角色名字。

ピ-チ（碧奇公主）

哎呀，ピ－チ公主是怎么回事来着？（拼命回想）既然是公主，自然是个女孩子。说到女孩子就会联想到粉红色（Pink），理应是由此联想到的名字。唔……



ルイ-ジ（路易）

大家都说他“类似于マリオ”（注 2），所以就叫他“ルイ－ジ”了（笑），当然这是开玩笑的。实际上是取了个站在马里奥身边时最不会让人感到奇怪的意大利人名。意大利那儿叫路易什么什么的设计师也有很多，所以才会觉得叫路易也不错。

※ 注 2：日文中“ルイ－ジ”与“类似”发音相近。



クッパ（库巴）

当年的我一直以为“汤饭”这种料理是烤肉那一类的（笑）。所以给它起名叫“クッパ”（注3），感觉孔武有力还特别帅气。结果却在日后逐渐察觉到汤饭是一种像粥一样的料理（笑）。不过，既然给库巴起了个食物的名字，所以之后我又继续了这个食物命名系列。所以说，ゲッソー（乌贼）这种名字都是因为有クッパ这个前例啊（笑）。

※注3：クッパ与日本烧肉店常见的料理“汤饭”发音相同。

キノピオ（蘑菇头）

其实就是想在它的名字里加进“蘑菇”（注4）的意思，然后念起来也挺顺溜，特别好记，于是就这么定下来了（笑）。当时也想到，以后应该会有像是ピノキオ（匹诺曹，即《木偶奇遇记》里那个说谎鼻子就长长的木偶）那种容易与它混淆的角色登场。

※注4：キノピオ前半的日文发音与蘑菇相似。



ヨッシ-（耀西）

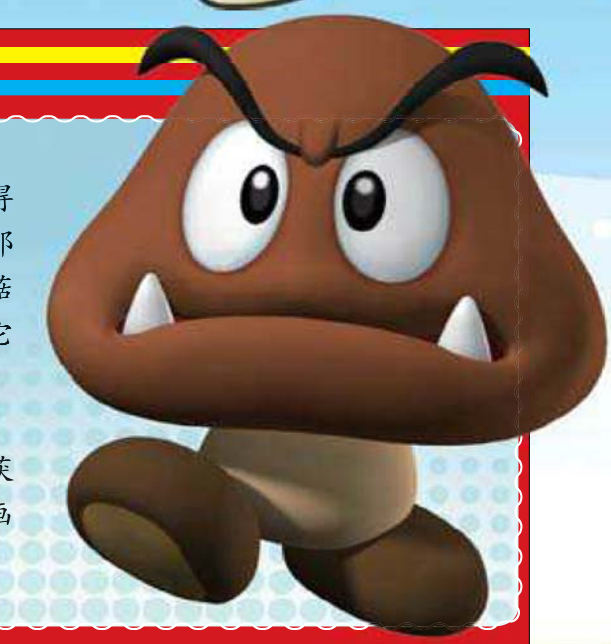
开发过程中我就已经管它叫“ヨッシー”了，其实是把它的设计员的名字稍微改了改（笑）。也是因为这样，之后我直接沿用了“耀西”个名字。当然我们也特地开过起名大会，但大多数角色都是在开发过程中定的名字。



クリボ-（酷栗宝）

クリボー也是开发时就开始叫的名字。其实啊，クリボー是个“蘑菇”（笑），可当时的程序员觉得它看起来像栗子，于是开始喊它クリボー（注5）。那时候我可是当成蘑菇来画的……这怎么看都是一枚香菇对吧？可等我发现这个问题时，周围的人已经都在叫它クリボー了，既然如此，那就干脆用下去好了（笑）。我还在那之后的系列作品中故意给它画得像个栗子呢。（编注：也可以看出，即便在《超级马里奥兄弟》大获成功之后的很长一段时间里，宫本茂仍亲自担任设计画师……）

※注5：クリボー前半的日文发音与栗子相同。



ジュゲム（云乌龟）

ジュゲム是手冢设计的角色。是整个“《超级马里奥》系列”中最有哲学范儿的角色（笑）。当时的我想起个跟食物命名系列或叠声命名系列都无关的名字，最后给它起了个最长的名字。说到最长，那必然就是落语中的《寿限无寿限无》（注6）了吧。所以立刻就给它定了下来。顺带一提，ジュゲム扔下来的パイポ（刺蛋）同样来自这个故事。（快速念叨）寿限无寿限无五劫皆尽……五罗好事之五罗好事パイポパイポ……

※ 注6：著名的日本落语故事，一对好不容易才生下孩子的夫妇希望给孩子起个有着长命百岁贺喜有后之意的名字，最后找老和尚起了个特别特别长的名字。孩子名字开头的寿限无与ジュゲム发音相同。



ノコノコ&パタパタ（乌龟/飞乌龟）

ノコノコ是因为它总是慢悠悠地走着，パタパタ则是扇着翅膀到处飞的意思（注7）。之所以出现这么多的叠音名，是因为手冢卓志先生总爱自称“手手”。他这爱称听起来就像小孩子一样，同时也是最有意思的地方（笑）。所以我才回过头去想了这个叠声命名系列。

※ 注7：ノコノコ和パタパタ都是日文中的拟声词。



キラー（炮弹）

有种战机叫“鲨鱼嘴”对吧？还真敢把那种鲨鱼脸直接画在战斗机上呢。然后呢，我把鲨鱼脸直接画在了大炮弹上，看上去就有种要杀人（注8）的感觉了（笑）。所以打从一开始，它的名字就叫キラー。

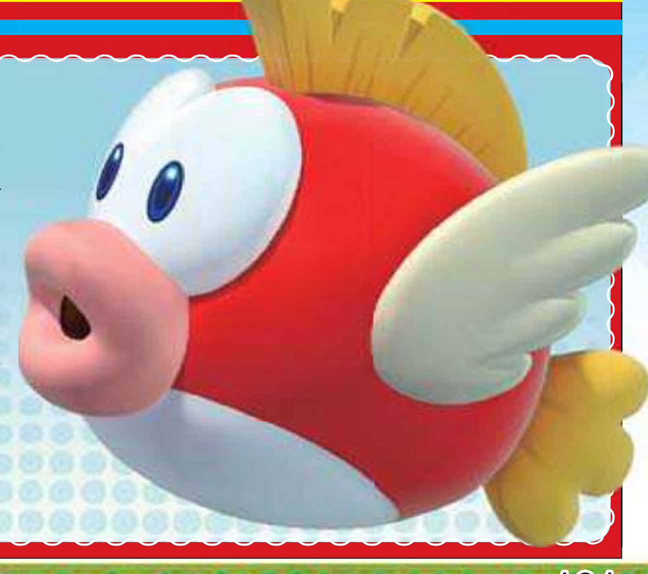
※ 注8：キラー这个名字音同 killer。



プクプク（鱼）

一开始并不叫プクプク。它本来属于食物命名系列，叫特奇利（注9）。可是后来又改成叠声命名系列了。当然叫特奇利也挺好的，但プクプク毕竟是河豚，叫它膨胀膨胀（注10）也不错。说到简单易懂的名字，因为戴着头盔所以叫メット（盔乌龟），因为背上长刺所以叫トゲゾー（刺乌龟）（注11），全都是一个系列的（笑）。

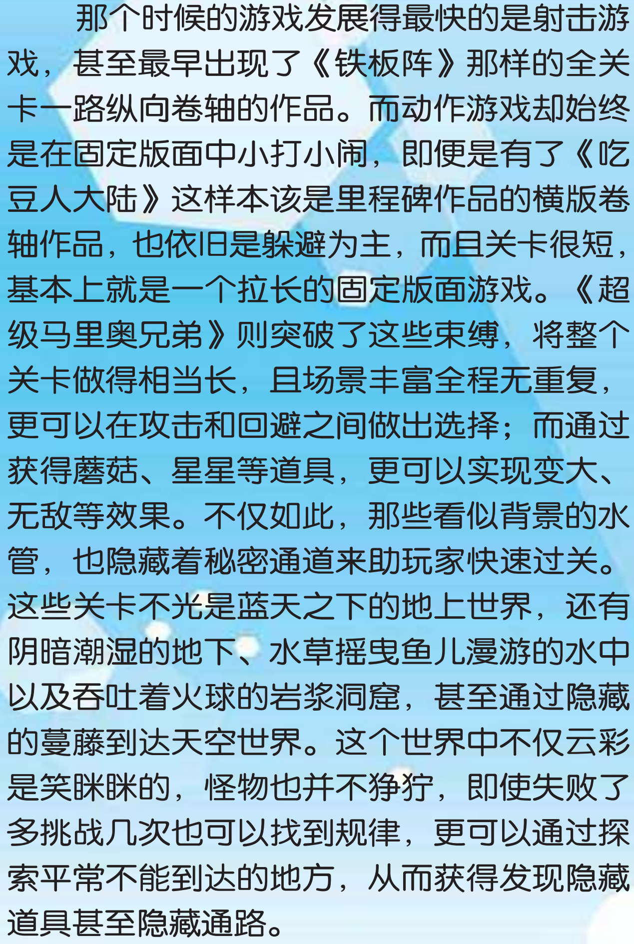
※ 注9：特奇利与某种日本河豚料理的专用名词发音相似。
※ 注10：プクプク与膨胀膨胀的日文发音相同。
※ 注11：メット、トゲゾー分别与头盔、刺的日语发音相似。





在今天这个游戏多元化的时代，很多新玩家可能无法理解，这么一款画面简单、颜色单调、跳来跳去一不小心挂掉、角色造型也过于传统的游戏，到底有什么好玩，为什么被这么推崇？对于这些问题，把时间倒回到 30 年前，应该会有答案。

ACT里程碑



那个时候的游戏发展得最快的是射击游戏，甚至最早出现了《铁板阵》那样的全关卡一路纵向卷轴的作品。而动作游戏却始终是在固定版面中小打小闹，即便是有了《吃豆人大陆》这样本该是里程碑作品的横版卷轴作品，也依旧是躲避为主，而且关卡很短，基本上就是一个拉长的固定版面游戏。《超级马里奥兄弟》则突破了这些束缚，将整个关卡做得相当长，且场景丰富全程无重复，更可以在攻击和回避之间做出选择；而通过获得蘑菇、星星等道具，更可以实现变大、无敌等效果。不仅如此，那些看似背景的水管，也隐藏着秘密通道来助玩家快速过关。这些关卡不光是蓝天之下的地上世界，还有阴暗潮湿的地下、水草摇曳鱼儿漫游的水中以及吞吐着火球的岩浆洞窟，甚至通过隐藏的蔓藤到达天空世界。这个世界中不仅云彩是笑眯眯的，怪物也并不狰狞，即使失败了多挑战几次也可以找到规律，更可以通过探索平常不能到达的地方，从而获得发现隐藏道具甚至隐藏通路。

如果仅仅是这些创意，这款作品也不足以成为划时代的伟大，更关键的是，在这些奇思妙想、惊喜不断的设定之下，有着极其严谨的手感，按下 B 键瞬间马里奥跳起的这个过程几乎是零时间反应，而且从起跳到着地整个过程丝毫不拖泥带水，只要关卡熟练，通过连续跳跃便可以行云流水地过关。而这也是初代至今都有人在挑战其最短通关记录的原因——设计精妙的关卡和细致严谨的手感，二者缺一不可。

《超级马里奥兄弟》引发了轰动，在日本本土卖了 681 万，进入美国更热销了 2908 万，欧洲也有 358 万的总销量，在这款划时代游戏的启发与刺激下，更多的游戏公司和制作人开始着手于横版卷轴动作游戏的开发，有的参考《超级马里奥兄弟》，塑造自己的角色形象在平台关卡中用跳跃技术来闯关，强调操作技术带来的成就感；有的则将横版卷轴作为一种展现形式，融入了枪战、冷兵器战、肉搏等题材，强调战斗的激烈爽快感；前者诞生了《唐老鸭》、《雷曼》、《索尼克》等一众经典，后者则诞生了《魂斗罗》、《赤影战士》等著名的动作游戏。而无论哪种，给玩家以最直接最细节体验的手感都成为非常重要的要素。

事实上，《超级马里奥兄弟》能引发轰动并产生如此大的影响，还有个重要原因也是其热销的时机。1987 年，半导体存储技术成功突破了 1M 的技术瓶颈，制作人们有更大的空间来展现其创意，国内玩家耳熟能详的 FC 横版卷轴大作几乎都在那个时候或之后诞生。《超级马里奥兄弟》虽然没能赶上那个时代，但是在此之前便成功做出横版卷轴大手笔作品，无疑给后面即将到来的大制作时代开了一个良好的开端。

对任天堂与制作人的影响



而《超级马里奥兄弟》本身也对任天堂自身影响深远，任天堂不仅藉此获得大量财富可以从容地甩掉失败了的 FC 磁碟机，也

因此再度奠定其在 FC 平台的第一游戏厂商的地位，从而面对第三方更有底气，成为一家走足够资本软硬兼施的游戏厂商。

对于这款划时代的作品，小岛秀夫对其称赞有加，说正是因为这款作品而使自己立志成为游戏制作人。而同代的制作人中，当时还未出名的坂口博信，则为该游戏的数据构造和图形画面紧密结合所展现的游戏世界感到震惊，并以此开始构思自己心目中的游戏世界。而作为对手公司的游戏制作人中裕司，则称正是因为彻底研究了《超级马里奥兄弟》后，对游戏的完成度之高感惊讶不已之余，才制作出另一大 2D 平台动作游戏系列《索尼克》。



游戏大道第一人

2003 年，马里奥的蜡像进驻了好莱坞蜡像馆，这是游戏角色首次获此殊荣。2005 年，随着游戏大道计划的推进，有关游戏名人的投票活动开始了，超过 3000 多的粉丝发起签名请愿活动，最终，马里奥成为进驻这个坐落在索尼 Metreon 的游戏大道的第一位游戏明星，而宫本茂也获得了终身成就奖。



▲ 2005 年度游戏大道首个入驻明星的颁奖典礼。



轶闻篇

最短通关记录

30 年来，作为游戏玩家，我们玩的游戏可能已经数不过来了，但是有一些执着的玩家，却长年如一日地挑战一款游戏的极限，其中就有《超级马里奥兄弟》的最短通关时间，并且将全程挑战视频发到网上，大家如果有兴趣可以去搜索看下。

达成最短通关时间，要求还是蛮高的，首先是对关卡的了解，基础的如在哪里通过钻水管缩短过关时间、哪里可以跳关；深入一些则是对整个关卡的背版，比如在什么位置起跳和连跳能直接避开怪物、又保证自己不会掉坑里或岩浆里死掉，以及像 4-1 的食人花在掠过其外围时并不会受到伤害等；另外还有时间的控制，避免剩余时间尾数在 1、3、6 时降旗，以避免放礼炮耽误时间。

在今天这个网络时代，以上部分完全可以花 5 分钟去看一遍 5 分钟通关视频便可全部了解，不过了解之后，同样也需要精准的操作，而执着的挑战者们恰恰也是在这上投入了大量的时间和精力。由此才有著名的 5 分钟通关视频——但不服输的挑战者们总是孜孜不倦地去突破的，在对关卡和操作都达到完全倒背如流的同时，也继续研究关卡，终于在 2014 年 6 月，一位叫 Blubbler 的玩



▲这颗炮弹是最新的《超级马里奥兄弟》最短通关时间的关键。

家打破了 5 分钟的纪录，最短的时间缩短到 4 分 58 秒 09，纪录已经精确至毫秒，而达成这一新纪录的关键在于 8–2 的最后，这位玩家通过踩到一颗炮弹后形成的一个小弹跳接触到了旗杆，毫厘之间，世界纪录再度被打破。



负关卡

“《超级马里奥》系列”以严谨的手感成为经典，任天堂的马里奥组同样是以严谨出名的 Debug 组，然而在初代，还是存在 BUG，不过这些 BUG 并非引起系统崩溃的恶性 BUG，甚至连花屏都不会，只是让玩家进入奇怪的关卡。由于显示时只有 – 和后面的数字，看起来像负数，所以被称为“负关卡”。

首先是进入方法，在 1–2 的最后，站在水管上，面朝左方在后前脚即将踏出水管的位置点蹲着向右侧背身起跳，便会一定概率引发穿墙 BUG，然后来到隐藏的选关版面，在显示跳关数前进入水管，便会来到了传说中的负关卡。而且卡带版和后来的磁碟版的负关卡还有不同，卡带版的负关卡的两边水管会到达水下关卡，过关后会继续循环；中间的水管则进入 5–1。日版则有三个负关卡，其中 –1 与 1–3 相似，但却是水下的行动方式，而且关卡里有库巴和很多的碧奇公主；–2 则与 7–3 完全相同世界；–3 类似 4–4 但是没有库巴和岩浆，却有乌鱼和水。过了这负三关后会回到标题画面。

其实无论是卡带版还是磁碟机版，这个 BUG 归根结底都由两部分组成，一部分是在 2–1 关尾处留着一个未封死的墙壁通道，一部分是跳关水管显示关卡数前进入时引发的关卡错乱，尽管在当时的玩家看来这是发现隐秘世界一般的惊喜，但实际上，无论是日版 –1 关版面中大量出现的碧奇公主，还是美版反复循环的 –1，显然都是不正常的。因此在后来《超级马里奥合集》和《超级马里奥兄弟 豪华版》中，BUG 被修复了，不过在 Wii U 和 3DS 上因为是模拟原作，所以该 BUG 还是可以触发的。



▲笔者在 3DS 的 VC 虚拟版《超级马里奥兄弟》中进入的负关卡。

改编的动画与电影

所谓的富在深山有远亲，在游戏领域，如果你做得好，会有很多其他领域的大牌公司主动找上门来。1986 年，日本便拍摄了动画剧场版《超级马里奥 碧奇公主救出大作战》。1989 年，美国的 DIC 动画公司也拍摄了《超级马里奥兄弟 超级秀》，这部动画不仅人设接近当时的游戏人设，在角色设定上甚至也影响到了以后任天堂对“《马里奥》系列”角色的设定，比如路易的胆小就是在动画中开始确立的；而碧奇公主在片中则是叫蘑菇公主——这也很正常，因为碧奇这名字是后来改的；而且不光有《超级马里奥兄弟》初代的大小怪物，美版《超级马里奥兄弟 2》的原作《梦工厂 重击恐慌》中的凯瑟琳等角色也都有登场。由于当时有中文配音版，因此也更多为国内玩家所熟悉。

电影则由环球影业拍摄，于 1993 年圣诞期间在全美上映。当初任天堂的《大金刚》在美国刚刚混起色时，正是环球影业以侵权其电影《金刚》为名向任天堂索要 500 万美元做版权赔偿费，最终败诉。但有钱大家赚是商业社会的黄金法则，因此当环球影业再

度找到任天堂——这次不是来找版权麻烦，而是来申请《超级马里奥兄弟》的电影版权时，任天堂也不计前嫌进行了授权，毕竟环球影业也是全球知名的电影公司。

不过在那个电脑特效还处于起步阶段的年代，通过电影来展现游戏原作的童话世界几乎是没有可能的，结果便成了两个很普通的水管工在特效场面都比较失真的尴尬世界中展开的冒险，甚至马里奥摘下帽子时还有谢顶的特写，让人不得不怀疑环球影业是不是暗中在报当年输了版权官司的仇……不过凭借大胆的新剧情以及角色魅力，电影还是取得了相当不错的票房成绩。更关键的，碧奇公主的妹妹黛茜作为电影的女主角首次登场，之后也多次和碧奇公主一起活跃在马里奥主题的赛车、网球等游戏中……



▲《超级马里奥兄弟 超级秀》第一集，蘑菇头从高空被抛下时的自救技能，很机智，然而太雷……



“《超级马里奥》系列”年表

如果有《掌机王 SP》的老读者的话，不知道还记不记得十年前《掌机王 SP》连续刊登三辑的《超级马里奥兄弟》20 周年的专题企划，当时用了两辑才列全十年前马里奥登场的全部游戏。十年前尚且那么大篇幅，当又一个十年过去，作为任天堂当家品牌的马里奥，其作品必然再度增加一大批，所以这次的 30 周年专题，我们把游戏回顾这部分做成以“《超级马里奥》系列”、或者说 ACT 类型的《马里奥》游戏为主线的年表，而这里有三层含义：1. 以年代为序；2. 以平台动作版的《马里奥》游戏为主；3. 兼有其他一些主要作品，主要是在系列中有一些特别的意义，但不会像“《超级马里奥兄弟》系列”这么面面俱到。





大金刚

1981 年 3 月	ARC

当时为了救美国任天堂那一堆积压的主机的场，宫本茂首次从美工临时转职游戏制作人的作品，游戏讲述一个木匠为了拯救被大猩猩抢走的女友的故事。宫本茂和马里奥双双出道。该系列共出了 5 作，除了我们熟悉的《大金刚》、《大金刚 JR.》和《大金刚 3》外，Game & Watch 上还出了一款让两名玩家操作不同控制器进行对射的《大金刚 3》，以及马里奥和路易扔香蕉让大金刚表演的《大金刚马戏团》。再后来，大金刚的猩猩家族也正式晋身任天堂明星殿堂，“《超级大金刚》系列”行云流水的操作和美丽的画面让人过目难忘。除此之外，掌机平台上也诞生了向初代《大金刚》致敬的《马里奥对大金刚》，并发展成为了一个系列。



▲《大金刚》的街机。

马里奥兄弟

1983 年 7 月 14 日	ARC

马里奥和弟弟路易钻水管赚辛苦钱的一作，当时街机版首创背向式对战机台。同年又推出了 Game & Watch 版和 Atari 2600 版，自然也有自家的 FC 版。和《大金刚》一样，这一部早期作品也是意义重大，比如马里奥和兄弟路易首次联手登场、路易首次亮相、马里奥的钻水管生涯以及和乌龟一族们结下梁子都是从此作开始的。



▲《马里奥兄弟》街机版的屏幕框与游戏画面。

超级马里奥兄弟

1985 年 9 月 13 日	FC

一款在游戏业影响深远的伟大之作，正式树立了动作类游戏的大作地位，也给其后众多优秀作品提供了一个极好的参考。童话般的画面、内容丰富的横版卷轴关卡、各种隐藏要素、精准到极致的跳跃设定……种种设定成就了这款 30 年前的经典，而即使在 30 年后的今天，这款作品依然具有相当高的挑战性，而后续作品也无不沿袭着初代这些让人欲罢不能的优点。



▲让无数玩家第一次体验踩扁敌人乐趣的酷栗宝。

超级马里奥兄弟特别版

1986 年	PC–8801

Hudson 取得《超级马里奥兄弟》授权后在 PC 平台上移植的“《马里奥兄弟特别版》系列”的最后一作。颜色单调、角色透明做得很差，跑调且尖利的背景音乐简直是折磨耳朵，手感更是糟糕。尤其让人无法忍受的，原本横版卷轴的《超级马里奥兄弟》硬生生地给做成了固定版面的拼接：从版面的左边走到右边，背景都不会移动；而继续往右走，画面便切换进入一下个版面。遭到一片恶评的同时，也给严谨的任天堂、精益求精的 Hudson，以及金字招牌“马里奥”，都留下了一个共同的黑历史……



▲本作称得上是“《超级马里奥》系列”的黑历史。

超级马里奥兄弟 2（日版）

1986 年 6 月 3 日	FC 磁碟机

为响应全力给 FC 磁碟机输血的号召而在 FC 磁碟机上推出的《超级马里奥兄弟》的续作。作为续作，本作在画面上的表现略强于初代，主要的进化还是在关卡和难度上——比如初始就出现的飞乌龟和成群结队的乌龟，不小心吃了会直接挂掉的毒蘑菇等。但只要熟练了之后，这一作达成行云流水般操作会比初代更有看点。而且在本作中，路易不再只是挂名的 2P，而是拥有出色跳跃能力的角色，像初始那个蘑菇用路易可以轻易拿到。

值得一提的是，该款游戏在当时只推出过日版，倒不是任天堂看不起美国市场，而是美国任天堂方面认为这作的高难度会降低美国玩家对“超级马里奥兄弟”这个品牌的热情，因此并没引进到美国。不过 1993 年，该作以“失落的关卡”为名出现在了 SFC 的《超级马里奥明星合集》中，这也是海外玩家首次正式接触到该作，以后在海外版的 Wii、Wii U 和 3DS 的官方 VC 模拟游戏中，也都统称为《超级马里奥 失落的关卡》了。



▲出来就要面对飞乌龟。

超级马里奥兄弟

1986 年	ARC

将《超级马里奥兄弟》移植到街机的街机版，推出了分别对应 PlayChoice-10 基板和 Nintendo Vs. System 基板的两个版本，后者按照这一基板上游戏名称的惯例，在游戏名字前加上了“Vs.”。


▲街机版的筐体。

通宵日本 超级马里奥兄弟

1986 年	FC 磁碟机

与日本著名电视节目《通宵日本》合作发行的特别版本，游戏为初代，引入了地面碎石等 2 代的画面效果，部分地上版面变为黑夜，而原本游戏中的部分怪物如酷栗宝和食人花则替换成了日本当时的演艺圈名人。由于只能通过 1986 年的一条电视广告抽签赠送，所以是存世非常罕见的版本。



▲黑夜与当时的明星作为怪物出现，是该作的特征。

超级马里奥兄弟 2（美版）

1988 年 10 月	NES

专门在 FC 的美版主机 NES 上推出的全新的《超级马里奥兄弟》的续作，从内容上说，本作比日版的变化大很多。初代中作为救助对象的碧奇公主和蘑菇头也和马里奥兄弟一起成为了可用角色。而攻击方式则变成了“拔萝卜”和“投掷萝卜”——其实本作本身改编自 FC 游戏《梦工场 重击恐慌》，只是用马里奥等替换了里面的角色——之所以这么做，是填补北美市场的空白。我们前面说过，美国任天堂方面当时并不认可难度增加但画面系统变化不大的日版《超级马里奥兄弟 2》，因此决定用当时同样出自任天堂的《梦工场 重击恐慌》改编，《梦工场 重击恐慌》同样是童话风格，而且音乐风格轻松、怪物可爱，稍加改动就会是款新奇的《超级马里奥兄弟》，所以在游戏发售之前，电视动画《超级马里奥兄弟 超级秀》里，《梦工场》中以人



▲《梦工场》和美版《超级马里奥兄弟 2》，都是任天堂自家的游戏。

妖恐龙凯瑟琳为首领的一众怪物也出现在其中。而实际游戏中，除了将四个角色换成了马里奥、路易、碧奇公主和蘑菇头，其他场景和怪物几乎都没变。

也正因为该作和日版存在争议，因此该作很长时间没有发售日版，直到 1992 年 9 月 14 日才发售，而为了区别原本的日版的磁碟机上的那款高难度的 2 代，本作被命名为《超级马里奥 USA》。走到今天，大概很多人已经对《梦工场》原作再没什么印象了，但其中的怪物和 BOSS 却因为改编成了美版的《超级马里奥 2》并且最终获得了宫本茂的认可，而成功加入了马里奥的大家庭，在日后的系列作品中多次露脸。所以说这次改编对于《梦工场》原作究竟是利大还是弊大还真难说，起码对于四个主角来说，莫名其妙被替换掉以后没有了露脸机会不是什么好事；但那些因此而成为“《马里奥》系列”中为大家所熟悉的著名怪物们，应该会非常开心吧。其中凯瑟琳甚至在最新的《任天堂全明星大乱斗》直接作为小库巴的不同换装登场。

超级马里奥兄弟 3

1988 年 10 月 23 日	FC

在 FC 机能潜力被更深入挖掘的时代推出的“《超级马里奥兄弟》系列”的最新作，本来马里奥是要拯救被诅咒的国王，没想到拯救到最后碧奇公主也被掠夺了，于是水管工救公主的故事再度上演……本作的画面表现比起之前的系列作品高出了很多，内容上更是增加了许多要素，相对于日版前作，新增了成青蛙、狸猫等各种变身，相对于美版前作则回归了前作以跳和踩的主要行动方式。整个游戏玩起来的节奏也更加明快。

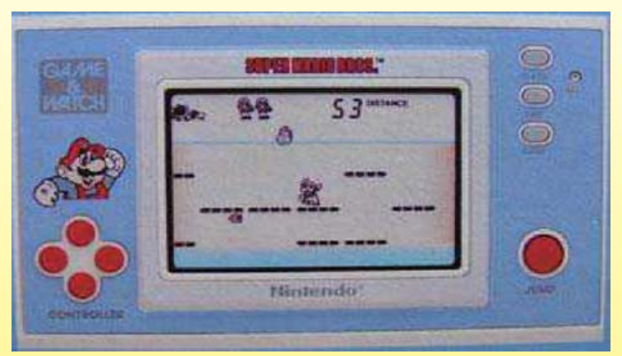


▶首次使用了地图的《超级马里奥兄弟 3》。

超级马里奥兄弟（Game & Watch 版）

1988 年	Game & Watch

非常罕见的 Game & Watch 版《超级马里奥兄弟》，本身自然是主机和游戏一体，游戏并没有怪物和道具的设定，就是操作马里奥通过平台跳跃到达终点和公主汇合。尽管游戏本身看有点靠原作名气缩水圈钱的嫌疑，但是对于《超级马里奥兄弟》和 Game & Watch 爱好者来说，这可都是难得的收藏珍品。



▲ Game & Watch 版的《超级马里奥兄弟》。

超级马里奥兄弟 2/ 超级马里奥兄弟 3（街机版）

1988 年	ARC

1988 年从 NES 向街机机移植的两作《超级马里奥兄弟》，对应基板为 PlayChoice–10。由于都是针对美北美市场，因此 2 代也是美版的“拔萝卜”。虽然是从普及量非常大的 NES 移植，但因为可以在众玩家面前展现水平，所以这两款游戏在街机厅的吃币率也是相当高的。而且在街机游戏纷纷移植到家用机上的时代，“《超级马里奥兄弟》系列”逆向而行，也不得不让人感叹这个系列的魅力。



▲《超级马里奥兄弟 3》的街机框体。

超级马里奥大陆

1989 年 4 月 21 日	GB

为 GB 首发护航的“《超级马里奥大陆》系列”最新作，也是继《超级马里奥兄弟》后任天堂为《马里奥》开辟的又一个新的动作系列。该作和 FC 版几作的差异极大，关卡上不仅包括了复活节岛和中国竹林等全新的关卡，还有对应的复活节石像、中国清朝僵尸等全新怪物，并且增加了搭乘潜艇、飞机的射击战斗，最终 BOSS 也终于不再是库巴。对于玩家来说，这无疑是一次全新的体验。该作最终也以 1814 万的销量，实现了对新主机的成功护航。



▲《超级马里奥大陆》中驾驶飞机的空中战斗。

超级马里奥世界

1990 年 11 月 21 日	SFC

随着 SFC 的发售，马里奥大叔再次担当起为新主机护航的任务，全新的冒险世界因为机能的提升而更加美丽，游戏的手感也是一如既往地优秀，关卡设定和怪物则有了更多的新意。而且游戏中还首次出现了坐骑设定，即日后同样晋身为任天堂明星殿堂的小恐龙耀西。



▲巨大的炮弹，相当有震慑力。

超级马里奥大陆 2 6 枚金币

1992 年 10 月 21 日	GB

GB 原创的“《马里奥大陆》系列”的第二作，讲述的是马里奥钻水管赚了大钱后，和很多暴发户买地皮盖房子一样给自己盖个城堡，结果某次外出时，城堡被一个乍一看和自己很相近的恶棍瓦里奥给占领了，而且还给搞得乌烟瘴气、怪物横行。为了夺回自己的城堡，马里奥向瓦里奥宣战！本作的人物比例一代大很多，细节和动作也都更加丰富和细腻。游戏回归了 FC 版的纯平台动作类型，但在关卡设定上也依然下了极大的工夫，诸如大型的马里奥雕塑、大树甚至月亮太空等关卡都让人印象深刻，奶牛鱼、蚂蚁杂兵、三个小猪 BOSS 战等也都让人难忘。这一作中的 BOSS，依然不是库巴，而是一个看起来和马里奥有些相似，但身材魁梧且帽子上的字母乃至胡子朝向都与马里奥截然相反的角色——瓦里奥。在角色刻画上，瓦里奥被刻画得个性十足，彪悍而有趣，几乎用和马里奥完全相同的跳、踩和火力花来攻击对决，胜出后，瓦里奥被打回像小马里奥一样的滑稽小个子原形后，还有意外出演。如此精心塑造的角色，注定不会是昙花一现……



▲最终 BOSS 战，也是瓦里奥首次登场。

超级马里奥合集

1993 年 7 月 14 日	SFC

SFC 平台上的一款 FC 版“《超级马里奥兄弟》系列”的合集，无论日版还是美版，都收录了两个不同的 2 代作品，因此虽然收录的是前三代《超级马里奥兄弟》，但收录的游戏却是 4 款，而且游戏的音乐和画面都大幅强化，用现在的标准来看，这是一次非常良心的重制合集。



▲合集中重制的初代《超级马里奥兄弟》。

马里奥大陆 3 瓦里奥大陆

1994 年 1 月 21 日	GB

诞生于掌机平台的“《马里奥大陆》系列”第三作，乍一看有点挂羊头卖狗肉之嫌，因为游戏中的主角是前代的 BOSS 瓦里奥而非马里奥。和需要严谨操作来进行跳跃

前进的马里奥不同，瓦里奥出来就是变大的形态，用孔武有力的冲撞开道，那些没有自卫武器的小怪物甚至碰上它后都会直接被踢翻——在早期大多数被敌人碰了就死的平台动作游戏中，瓦里奥这设定简直是霸气到逆天。而且还有维京海盗、龙头等多种功能的帽子看来改变其原本就很强横的攻击方式。不过这种改变都是在瓦里奥保持大体型的前提下，一旦被小怪物戳中受伤，那么就会变成和小马里奥一样的矮子瓦里奥，除了跳踩没有其他攻击方式。但游戏的主题毕竟是操作前代 BOSS 带来的不同爽快，因此整体上说还是比较简单的。

游戏从巨大的碧奇公主黄金雕像丢失开始，瓦里奥为了从偷盗雕像的海盗处弄来这旷世奇宝，而孤身去闯海盗老巢，不过游戏的最后，主标题中马里奥出现了，驾驶着直升飞机吊走了瓦里奥辛苦找到的黄金雕像，就连让刚刚入手的灯神帮忙盖座城堡对方也伸手要钱……



▲马里奥在通关剧情中作为黄金雕像的原主登场，吊走了雕像，瓦里奥白忙了一场。

从此以后，《瓦里奥》动作游戏系列单独独立成为了一个“《瓦里奥大陆》系列”，以别样的乐趣展现了另一种强横至上的解谜冒险。

超级马里奥世界 2 耀西岛

1995 年 8 月 5 日	SFC

1995 年 SFC 以游戏大潮迎战次世代主机的中坚。又一个诞生自“《超级马里奥》系列”的角色成功完成了从配角到主角的转变，那就是小恐龙耀西，讲述了小恐龙们背着被追杀的婴儿马里奥冒险的故事，蜡笔风格令冒险世界格外清新有趣，小恐龙们独特丰富的生蛋、投蛋等攻击方式也给系列玩家们一个全新的感觉。各种变身更是让游戏的乐趣倍增。



▲蜡笔风格的游戏画面非常可爱。

超级马里奥 64

1996 年 6 月 23 日	N64

随同 N64 首发的这款最新的《马里奥》动作游戏，首次以向 3D 纵深方向前进的角度来进行全新的冒险。在那个几乎所有厂商都在琢磨该如何在新世代的 3D 主机上制作真正的 3D ACT 时，宫本茂再度用他的奇思妙想和资深的马里奥大叔给业界以答案，成为“《马里奥》系列”乃至整个 ACT 领域的划时代之作。N64 本身机能强大，而任天堂又擅长有效利用有限的容量，因此游戏的画面美丽而稳定，3D 摇杆操纵下的马里奥在 3D 世界中的行进冒险，更给业界树立了一个标杆，而这更成为以后 3D ACT 的标准操作方式。次年 7 月 18 日推出的加强版中，又首次采用游戏与手柄震动包的对应方式，也为新世代的 3D 游戏操作再指方向。在 3D 领域来说，本作的影响一点不亚于最初横版卷轴的《超级马里奥兄弟》。

该作在日本的首发销量为 29 万，发售后周销量缓步下降，到第 10 周仍保持将近 3 万的周销量，全球最终销量 1189 万，对于当时几乎孤立无援的任天堂，这部任天堂的自家作品依然给 N64 一个开门红，更拉开了任氏游戏独挑大梁撑起任氏家用主机一片天的序幕。



▲在 3D ACT 领域又开创诸多标准的《超级马里奥 64》。

超级马里奥兄弟 豪华版

1999 年 4 月 30 日	GBC

为纪念《超级马里奥兄弟》发售 15 周年而在 GBC 平台上推出的原作的复刻加强版，在画面、音乐、人物比例、关卡设定及细节上，本作都有不小的提升和改进，增加了挑战模式和对战模式，并且增加了存档功

能和地图界面，包括著名的负关卡 BUG 都得以修复，而最后一关的迷宫在走错路时也会有音效提示，体贴了不少。而且本作也开辟了接下来几乎整整一个世代的掌机版《马里奥》动作游戏冷饭时代的序幕……



▲《豪华版》的地图界面。

超级马里奥 A

2001 年 3 月 21 日	GBA

随同 GBA 首发的护航之作，为《超级马里奥 USA》的移植强化版，在 GBA 强大的 2D 机能表现下，游戏世界被刻画得唯美细腻，游戏中也加入了诸如巨大 BOSS 和巨大蛋等新要素。作为复刻版，如果说 GBC 的《超级马里奥兄弟 豪华版》是拉开了掌机版《马里奥》动作游戏冷饭时代的序幕，那么《马里奥 A》便是这个冷饭时代的正式开始。而特别值得一提的是，在任天堂推出行货版小神游 GBA 时，本作以《超级马力欧 2》为名，与普通版小神游 GBA 一同首发，也是国行 GBA 首发的两款游戏之一。



▲巨大化的敌 BOSS 和萝卜都是这一作的特色。

路易的鬼屋

2001 年 9 月 14 日	NGC

始终活在哥哥明星光环下的路易，这次终于成为了主角，也成为继瓦里奥、耀西之后第三个成功由配角转职成主角的角色。在游戏设定中，因为马里奥失踪，所以绿叶般的绿帽子弟弟路易便不得不担任起主角，面对一众喜爱恶作剧的幽灵，展开一场别开生面冒险的同时，亦为新发售的任天堂家用主机 NGC 护航。路易的这次主角首秀获得了首周 16 万的销量，虽然光看数字还算说得过去，虽然跟系列历代的《马里奥》的首发成绩比还差很远，但发售当年也还是达成了 100 万的销量。

不过在《路易的鬼屋》发售很长一段时间内，路易都没能再做主角，一直到 12 年后的 2013 年，任天堂官方将这一年定位“路易年”，接连推出了 3DS 平台的《路易的鬼屋 2》和 Wii U 平台的《超级路易 U》，这才真正地扬眉吐气了一把。


▲这里竟然有马里奥的画像。

超级马里奥 A2

2001 年 12 月 14 日	GBA

GBA 平台的冷饭系列《超级马里奥 A》的第二作，原作为 SFC 首发经典《超级马里奥世界》。虽然是移植作，但对于众多错过该作的玩家、尤其是国内玩家，这款游戏还是给玩家带来了前所未有的游戏体验。



▲比起 SFC 版，GBA 版的用色更柔和。

阳光马里奥

2002 年 7 月 19 日	NGC

在 NGC 发售 10 个月后，NGC 平台终于迎来了以马里奥为主角的 3D ACT《阳光马里奥》。画面大幅强化的本作展现给了玩家一个清澈美丽的马里奥世界，在视觉的切换及动作流畅方面也都达到了新的高度；水泵这一全新的设计更为游戏增添了不少新意。该作首发销量 33 万，最终销量 631 万，算是给 NGC 平台的第一方游戏挽回了不少面子。



耀西岛 超级马里奥 A3

2002 年 9 月 20 日	GBA

“《超级马里奥 A》系列”因为主要是画面强化，因此推出的频率也相对比较高，这不，距离《A2》发售 9 个月后，《A3》也来了。该作是《超级马里奥世界 2 耀西岛》的 GBA 移植版，小恐龙在清新的蜡笔世界中再次展开护送婴儿马里奥的冒险。虽说整体上看本作和 SFC 版相差无己，但细节方面还是有少许的不同。而在这作以后，“《耀西》系列”的横版卷轴动作游戏便也不再挂“马里奥”的牌子，而是直接以“耀西”为主标题，一直到不久前发售的 Wii U 版平台动作游戏《耀西的毛线世界》，都是如此。



超级马里奥 A4

2003 年 7 月 11 日	GBA

在《A3》发售 10 个月后《A4》也发售了，“《超级马里奥 A》系列”果然是 10 个月一作……该作是《超级马里奥兄弟 3》的 GBA 移植版。由于原作为 FC 平台，因此在游戏画面与原作的差异上，本作相比前两作更加明显。而且《A4》还支持当时官方推出的 GBA 读卡器周边，使用读卡器读取对应的卡片就能增加游戏中的敌人种类。



Famicom Mini 超级马里奥兄弟

2004 年 2 月 14 日 /2015 年 9 月 13 日	GBA

任天堂在 2004 年情人节推出的一系列原汁原味移植 FC 时代经典游戏的 GBA 卡，其中最受瞩目的便《超级马里奥兄弟》这块黄金招牌。相比之前在画面和细节上都做了强化的“《超级马里奥 A》系列”，这作干脆就是原味移植，一点不变，即便如此，首周 7 万的销量也足以震惊了很多人。而后 2005 年 9 月 13 日，本作挂上《超级马里奥兄弟》20 周年的新招牌再度原封不动地与再版发售，更以 18.7 万的首发销量雄据当周销量榜。吐槽老任炒冷饭的同时，也不得不感慨，《超级马里奥兄弟》的黄金价值。



▲两次再版都取得不俗销量的《Famicom Mini 超级马里奥兄弟》。

Famicom Mini 超级马里奥兄弟 2

2004 年 8 月 10 日	GBA

“《Famicom Mini》系列”第三弹中推出的《超级马里奥兄弟 2》的复刻版，和《Famicom Mini 超级马里奥兄弟》一样，本作也是原汁原味的移植，不过第三弹并未推出美版。



超级马里奥 64 DS

2004 年 11 月 20 日	NDS

NDS 首发护航主打游戏，为《超级马里奥 64》的 NDS 移植版。由于厂商对主机性能把握得极其到位，因此这款首发游戏向世人展现了 NDS 相当不错的 3D 机能。而且和 GBA 时代的炒冷饭不同，由于 NDS 面临着史无前例强大挑战者 PSP，任天堂自然也是严阵以待，


◀瓦里奥和耀西、路易都是本次复刻版新增的角色。

用高人气原作保证基本人气的同时，还新增了耀西、瓦里奥和路易三个角色，更有众多将触摸屏应用得十分得当的精彩小游戏。而随着本作的发售，贯穿整个GBA时代的“《马里奥》系列”的移植大潮，也终于以这款诚意十足的移植作，画上了圆满的句号。

超级碧奇公主

2005年10月20日	NDS

强调异质玩法的NDS开创了一个各种别出心裁点子迸发的创意时代，在这个时代中诞生了《超级碧奇公主》这样别具一格的游戏倒也不奇怪。这次的游戏中，库巴学聪明了，从主要矛盾抓起，用突袭成功抓住了马里奥——将这个每次都找麻烦的水管工控制住，什么蘑菇王国、碧奇公主等等岂不是都不在话下？事实证明库巴大王还是想简单了，且不说马里奥的弟弟路易，那个每次都被他掠去的碧奇公主也不是省油的灯，在马里奥被抓后，抄起小阳伞，开始了一场不亚于马里奥的美女救英雄之旅。和马里奥的蹦蹦跳跳不同，碧奇公主的小阳伞的滑翔功能以及充分利用了NDS触摸屏和双屏的特别技能发动，全程都让玩家有既熟悉又新鲜的游戏体验。而怪物图鉴的收集也大大满足了系列爱好者和收集控们。





▲永远不要低估女人的能量，喜怒哀乐都可以是解谜的关键。

新·超级马里奥兄弟

2006年5月15日	NDS

NDS是一部既承接GB系列掌机资源和人气、又致力于开拓新玩法新群体的主机，这一点在传统游戏上亦得以体现，如“《马里奥》系列”，首发以一部经典且加入诸多新要素的《马里奥64DS》为起点，经历了别具一格的《超级碧奇公主》之后，便迎来了既有初代经典感觉又充满新意的《新·超级马里奥兄弟》。最初进入游戏的第一关让人甚至有在玩初代重制版的错觉，但从吃下巨大蘑菇变成巨大马里奥一路无阻冲至关底甚至撞倒旗杆，那种从熟悉到全新体验的即刻切换所带来的冲击，相信很多玩家都非常难忘吧。而且游戏的关卡和道具也完全沿袭了《超级马里奥世界》和《超级马里奥大陆2》这样的风格，丰富的关卡和道具让玩家有着多种多样的选择和攻关体验，大金币收集也是一大乐趣。而且这款画面清新、边缘圆滑到几近无可挑剔的游戏，其容量只有32MB——任天堂在的游戏容量压缩技术可见一斑。



▲巨大马里奥VS巨大酷栗宝。

超级纸片马里奥

2007年4月9日	Wii

将原本系列类型为RPG《纸片马里奥》做成了ACT的本作，可选的角色有马里奥、路易、碧奇公主和库巴。和以往的清新风格不同，这款看似传统的作品，其世界观复杂而且比较黑暗，也因此本作也仍然有不少剧情部分，而官方将本作的类型定义为动作冒险而非纯动作就是因为这个原因。在动作部分中，本作最大的特色是3D切换，当使用该功能后，原本的2D横版卷轴界面便成为了3D纵深视点，由此不仅可以找到隐藏的道具，甚至还能找到原本根本无法通过的道路。该作原本计划在NGC上发售，但随着Wii的诞生以及发售后不俗的表现，这款新的《超级纸片马里奥》便也随之转移到了Wii上。



▲将2D切换为3D是本作的特色。

超级马里奥银河

2007 年 11 月 1 日	Wii

以重力为主题的本作，是继《超级马里奥 64》和《阳光马里奥》之后的第三款 3D 动作类《马里奥》。游戏讲述了百年一次的星屑祭上，碧奇公主被已经拥有了宇宙飞船军团的库巴连人带城堡一并掠走，跟着城堡一起来到宇宙的马里奥为了救出公主并拯救宇宙而展开冒险的故事。由于舞台转移到了宇宙，所以可以利用 Wii 的特殊的手柄进行无重力下的行动，而这种行动方式带来的体验又是前所未有的。



而且由于该作出在当时任天堂最新的 Wii 平台上，所以游戏的画面表现比起《阳光马里奥》又高出了一个档次，不仅画面清晰、人物动作流畅，水效果也做得相当出色。游戏总共有六大星系，此外还有隐藏关卡。

超级马里奥银河 2

2010 年 5 月 23 日	Wii

大受好评的《超级马里奥银河》的续作，也是 3D ACT 版《超级马里奥》首次推出续作。此次的冒险依旧在浩瀚的宇宙，相比前作，本作在宇宙星空的制作上更加漂亮。系统上则让马里奥的老朋友耀西回归，从而让马里奥在星际之间跳跃得更远，经典的吞食技能也依旧保留。这一作给马里奥又增加了新的云彩马里奥和石头马里奥变身，极大丰富的收集要素，也使得本作的通关也成为了另一个开始，加上耀西和路易的强势加入，游戏人气度再度增涨。无论是操作还是画面，这作都近乎是款无可挑剔的作品，也因此，才有诸多媒体给该作打了满分。2010 年末，本作还推出了繁体中文版。



▲耀西强势回归！

新・超级马里奥兄弟 Wii

2009 年 11 月 20 日	Wii

正如游戏名所显示的，这是一款出在 Wii 平台的《新・超级马里奥兄弟》，整体上延续了 NDS 版清新的 2D 横版过关风格，不过由于使用了大量 3D 渲染，本作看起来更呈现出的是 2.5D 的画面效果。游戏最大的特征是可以最多 4 个玩家合作，除了马里奥外，还有路易、蓝蘑菇头和黄蘑菇头，而剧情则一如既往：碧奇公主又被库巴绑走了。然后新一轮营救公主的行动又在一片熟练而欢乐的气氛中开始了。既然是新作，那么除了在关卡和玩法上新，系统上也增加了螺旋桨蘑菇、冰力花、企鹅装等新要素。而且因为是多人同乐，所以除了挑战与合作的乐趣之外，更多了互相坑害的友尽乐趣——这也是大多数任天堂游戏联机时的欢乐所在。



▲多人同乐是本作最大的卖点。

超级马里奥合集（25 周年版）

2010 年 10 月 21 日	Wii

《超级马里奥兄弟》25 周年纪念作，收录了《超级马里奥兄弟》、《超级马里奥兄弟 2》、《超级马里奥兄弟 USA》和《超级马里奥兄弟 3》四款“《超级马里奥兄弟》系列”的游戏，4 款游戏全部为 SFC 的画面水准，碰撞力学方面也做了细微调整。和原版不同，本作收录的初代和日版 2 代中，到了关底便可以切换角色，使得不死人直接在游戏中使用路易便成为了可能。除此之外还为这些早期的游戏增加了存档功能。而传说





▲《超级马里奥合集 特别包》的全部。

中的初代负关卡漏洞，也已修复了。

除了这个合集，还有捆绑销售了系列历史未公开资料的 32 页画册《马里奥历史 1985 ~ 2010》，以及收录了《超级马里奥兄弟》到《超级马里奥银河 2》以来的 10 首代表曲目与效果音的原声 CD。这个同捆版，被命名为《超级马里奥合集 特别包》。

超级马里奥兄弟 25 周年版

2010 年 11 月 27 日	Wii

《超级马里奥兄弟》25 周年纪念版 Wii 主机套装中，特别的红色 Wii 中内置的 VC 数字版《超级马里奥兄弟》。和普通版相比，本作在一些细节之处做了部分修改，如图中的问号便改为了“25”。



▲问号变成了“25”。

超级马里奥 3D 大陆

2011 年 11 月 3 日	3DS

随着 3DS 的发售，针对 3DS 特有的裸眼 3D 体验的《马里奥》新作便也提上了开发议程。本作在旧金山的游戏开发者大会上公布后引起了不小的轰动，人们都非常关注这种玩法在裸眼 3D 机能支持下到底能带来什么全新的体验。事实证明：马里奥宝刀未老，且不说表里关卡的丰富设定，在任何关卡打开裸眼 3D 功能后，对其中物品位置的定位都变得异常准确，玩家也藉此获得对关卡设计丰富的更深度的体验——那种感觉犹如开启了一个全新的世界，真正把裸眼 3D 的魅力展现给了玩家。

不过当时的裸眼 3D 体验还比较初级，所以玩时间久了还是会加重眼睛负担。现在具有稳定裸眼 3D 效果的 New 3DS 已经很普及了，没玩过的话，好好体验下真正展现裸眼 3D 魅力的这款《马里奥》游戏吧。



▲真正展示裸眼 3D 下游戏视觉效果的《超级马里奥 3D 大陆》。

新・超级马里奥兄弟 2

2012 年 7 月 28 日	3DS

如果说《超级马里奥 3D 大陆》出在尚需大作扭转颓势的初期，那么诞生于 2012 年中的这款 2D 横版卷轴的《新・超级马里奥兄弟 2》，就是给已经步入正轨的 3DS 以一剂强心剂。游戏虽然序号为 2，但在“《新・超级马里奥兄弟》系列”中已经是第三作了。作为纯 2D 横版卷轴 ACT，本作自然是最传统的玩法。而除了救公主的单人模式，还有支持线下联机的双人闯关模式。

游戏的一大特色是大量丰富的金币收集，与之对应的还有黄金马里奥、金砖、金环等，该作通过网络配信 DLC 来对游戏的内容进行追加，也成为“《马里奥》系列”首款使用了 DLC 功能的作品。除了 DLC 追加方式，实体版和数字版同时销售的销售方式也是在系列中首次出现。



新・超级马里奥兄弟 U

2012 年 11 月 18 日	Wii U

家用机平台上的第二款《新・超级马里奥兄弟》，也是“《新・超级马里奥兄弟》系列”的第四作，随同 Wii U 首发，担任着

为任天堂的新主机 Wii U 护航的重任。作为招牌的护航作品，《新・超级马里奥兄弟 U》需要把 Wii U 独特的操作乐趣展现给玩家，于是游戏中，玩家可以通过 GamePad 实现双屏游戏，通过 GamePad 实现凭空制造方块到达隐藏地点、在 GamePad 上通过触摸操作消灭敌人等全新的操作尝试。此外还有飞鼠变身、乘坐耀西等设定。本作大大强化了网络功能，因此玩家自己在家玩时，如果不满足于单机的挑战乐趣，也可通过网络来实现 2 ~ 5 人的多人挑战模式，通过网络和好友一决高下。



▲新平台展现下的蘑菇世界美轮美奂，可以通过网络实现多人同乐。

超级马里奥 3D 世界

2013 年 11 月 21 日	Wii U

2013 年末发售在 Wii U 平台的第二款《马里奥》动作类型游戏，作为 3DS 的《超级马里奥 3D 大陆》的续作，本作成为系列第六款 3D ACT。可使用角色包括马里奥、路易、碧奇公主、罗塞塔公主和蘑菇头，不同的角色有不同的特点，不过需要满足条件后才能解锁使用。而且相比《3D 大陆》，种类大大增加的盒子、猫变身、客串林克等等都是本作的新增要素，为 Wii U 特色的 GamePad 手柄设定的多种玩法显然也是媒体为本作打高分的重要原因。特别有趣的是，如果拥有《新・超级路易 U》的存档，那么还会开启特别的《马里奥兄弟》的改版《路易兄弟》。



超级马里奥制造

2015 年 9 月 10 日	Wii U

最后说的这款自然也是系列最新作、《超级马里奥兄弟》诞生 30 周年的纪念作《超级马里奥制造》了，游戏中包括了从《超级马里奥兄弟》到《新・超级马里奥兄弟 U》的各 2D《马里奥》平台卷轴 ACT 的经典关卡，如果仅仅是这样，那本作必然不会这么火，其真正牛强大的是包含了完整的关卡编辑系统，以及历作 2D 平台动作《马里奥》的丰富素材，以此玩家们可以通过 Wii U 的 GamePad 手柄来任意编辑设计制作《马里奥》的关卡，并将其过上传至任天堂的服务器与全世界的玩家共享——当然，这需要关卡设计者自己先过去才可以，这也避免出现那种完全无解的恶意关卡出现。正因为有这些设定，所以我们近来才被各种鬼畜的关卡和不畏艰难的挑战者视频刷屏，从这种已经成为话题的现象来看，显然这一作也成功了。



▲收录了从初代《超级马里奥兄弟》到最新的《新・超级马里奥兄弟 U》的 2D 平台动作版《马里奥》的素材。

上次为“《马里奥》系列”撰写专题，还是 20 周年，一转眼 10 年过去，感慨时间飞逝的同时，也非常庆幸当年能在接触游戏后不久便接触并喜欢上了出手即是精品的“《马里奥》系列”。如今能在《超级马里奥兄弟》30 周年的日子为这款影响深远到可以用伟大形容的游戏和系列撰写专题，劳累之余，更多的是感觉到一种荣幸。宫本茂创造了《马里奥》这个金字招牌，更将其分享游戏快乐的精神传递给了所有后来的《马里奥》的开发者们，即便茂叔已经见老，但孩子般的笑容依旧，而成名了 30 年的马里奥大叔，相信也会一直将游戏最本源的游戏快乐带给所有童心未泯的玩家们……感谢马里奥大叔 30 年来带给无数喜爱清新又热爱挑战的游戏玩家们的一如既往的游戏乐趣。《超级马里奥兄弟》，生日快乐！



文 乌冬 美编 咕噜

猫猎人登场！



光盘视频收录 POCKET HALO

ACT	动作·狩猎	
3DS	怪物猎人 × モンスターハンター×	
Capcom	日版	预定2015年11月28日
对应周边未定	1～4人	6264日元
相关报道：Vol.235、Vol.237		

TGS期间官方又公布了不少新情报，包括了各种狩猎风格的详细以及新要素猫猎人，这次就连同之前公布的第三只标题怪物一起放出。

猫猎人模式

猫猎人模式是这次TGS上公布的新要素，本作中玩家可以切换成艾鲁猫进行任务，这只玩家控制的艾鲁猫被称为猫猎人。猫猎人的操作和猎人时基本相同，不过战斗风格和随从猫一样偏向于辅助，并且有自己专属的动作。







▲无论是单机还是多人游戏都可以使用猫猎人模式。

怪物 电之叛逆者——雷泽克斯

雷泽克斯体内有着发电器官，可以发出强力的电流，所以又被称为电龙。它可通过摆动头冠、翼膜和尾巴部位进行蓄电变成电荷状态，使该部位的攻击力、攻击范围增大。电龙的翼膜非常漂亮，不过相对地其性格却非常凶暴，会全力排除进入它领地的入侵者。



▲使用头冠向目标砍去的攻击，电荷状态时还会带着像刀刃一样的电光。



▲强力的吐息攻击，放出的雷光划出独特的轨道。



▲发达的翼爪横扫目标。

▲尾巴的叩击，电荷状态下攻击力和范围都会增大。

电荷状态



电龙的头冠、翼膜和尾巴可通过蓄电会变成电荷状态，这时该部位使出的攻击会强化，并且当电龙的全身变成电荷状态时，还会使出和平时不一样的攻击。

海龙

被称为大海王者的海龙种怪物，是海里食物链的顶点，被来往的船只所畏惧。海龙背部的器官可以积蓄其外皮发生的电力，从而放出让大海都沸腾的强力电流。

雪狮子

主要生息在雪山的怪物，是小雪狮子群的领袖，经常率领着小雪狮子一起行动。长长的獠牙和胡须是其特征，并且体型将近小雪狮子的两倍。雪狮子有着拔群的跳跃力，并会潜入雪里移动，机动力非常高。













镰蟹

寄居在巨大怪物头骨里的甲壳种，其爪子如同镰刀一般锋利，可以轻松地凿进火山的岩盘里，借此在陡峭的地方移动。另外其寄居的甲壳内有时还会生成出珍珠，是非常贵重的素材。





地图

森丘



可以说是系列原点的场所，有着广袤的草原、葱郁的森林、险峻的山崖、水没的洞窟等多种多样的地形。因为植物和水源充沛，无论肉食还是草食怪物都喜欢生息在这里，从而构筑出丰富的生态系统。







孤岛

来自系列第三作的地图，由于气候安定，岛上多为森林地带，除此之外还有悬崖和洞窟等地形。丰富的水源造就了良好的动植物生存环境，许多怪物都喜欢在这里生息繁衍。









火山

耸立着不断喷出熔岩和黑烟的火山的炎热地带，由于地面的温度很高，生存环境非常严酷，如果想在这里长时间活动得做好相应的准备。









沼地

温暖的沼泽地带，由于经常下雨再加上日照的时间非常短，这里常年都湿气弥漫，是喜阴植物和菌类植物的天堂。









狩猎风格

上次前线简单介绍了狩猎风格，不同的风格会决定猎人攻击的基本动作以及装备的狩技数量，这次再来看看每种风格的详细情报。



公会

经典版的狩猎风格，招式和前作一样，极佳的平衡性可以很好地对应各种状况。装备狩技数量为 2。

攻击手

简单易上手的狩猎风格，专门强化了狩技系统，不仅可以装备 3 个狩技，狩技槽的增长也比其他风格快。






空战

空战风格的回避翻滚动作会变为小跳跃，小跳跃踩到怪物或其他猎人的话可派生出二段跳，二段跳中各武器还有专用的攻击动作。装备狩技数量为 1。



武士道

以回避（防御）反击为主的狩猎风格，在怪物即将命中自己的瞬间防御或回避可以发生瞬间动作，瞬间动作成功后可以派生出特殊的攻击或行动，从而进行凌厉的反击。装备狩技数量为1。









新角色

猫厨师

集会所厨房“艾鲁料理”的厨师长，每日钻研美味料理，最终发明了用自家制奶酪做底的奶酪火锅。在佩尔纳开了自己的店后由于没有了钻研的时间，只好边试吃自己的料理边做出改进，日复一日的结果就是本来娇小的艾鲁猫吃成了现在的大肥猫。



菲尼

名叫菲尼的穆法，像前作的小猪那样可以养在自己的家里，并为其换装或是带到村子里散步。

菲尼～菲、菲～



RPG	角色扮演	
PSV	数码宝贝世界 next 0rder デジモンワールド –next 0rder–	
BNE	日版	预定2016年内
对应周边未定	游戏人数未定	售价未定

上辑光盘中只给大家放出了一段本作的 PV，其中没有提到除了画面以外的任何内容，这次就带来本作的人物介绍给大家了解一下。

光盘 POCKET HALO 视频收录

广濑浩太（广濑コウタ）& 幸村（ユキムラ）

和主人公同为高中三年级的学生，性格温和而且懂得为他人着想，是众人口中的“好好先生”。和主人公一样不知为何进入了数码宝贝世界，搭档是幸村（基尔兽）。

浩太的搭档，性格很坚强，无论对谁都很有礼貌。

人物介绍

开始游戏时玩家可选择男女主人公，性别差异不会对游戏内容产生影响。

主人公

拓人（タクト）& 织（シキ）

告别了社团活动，进入高中三年级准备接受考试的学生，从小就对《数码宝贝》的游戏非常感兴趣，小学 5 年级时还获得了全国大赛的亚军。

白菜：作为型月粉看到シキ这个名字就开始各种遐（瞎）想。

在数码世界中自由探索吧！

游戏给玩家展现出了广阔的数码世界，玩家将在这里开始自己的冒险，前方究竟会有什么东西等着主人公呢？



▲和搭档一起在广阔的数码世界中冒险。

场景的昼夜变化！

本作的场景会根据游戏中的时间产生早上、中午、夜晚三种景象，能让人感受到时间的流逝。



▲同样的场景，在不同的时间能让人有不一样的感受。

系列元祖 BOSS 回归？！

从上辑的 PV 我们可以看到无限龙兽（ムゲンドラモン）将会在本作登场，玩过系列初代作品的玩家应该记得系列第一作的 BOSS 就是无限龙兽，它的出现是否意味着本作和初代有着什么联系？





ACT	动作・狩猎		
PSV	噬神者 解放重生 GOD EATER RESURRECTION		
BNE	日版	预定2015年10月29日	
对应周边未定	1～4人	5627日元	
		相关报道：Vol.236	

文 昴星团 美编 咕噜

经过TGS后，本作的要素已大量公开，下面就为各位整理一下目前官方已经公布的信息。

光盘 POCKET HALO 视频收录

捕食者风格

上次报道中，已经确定存在捕食者风格，这次就更加详细地为各位解析这个系统。

捕食者风格中包含着多种捕食动作，目前已确定的为：蓄力捕食、快速捕食、连击捕食、垫步捕食和空中捕食。最近官方又公布了三个新的捕食动作，下面给各位逐个解析。

对地强袭式・狱爪

在地面才能发动的捕食动作，角色往前方跳跃至荒神正上方后，用神机快速往正下方发动捕食，然后落在荒神的另一侧。可以用于避开低段位的攻击，是在回避的同时又能进行捕食的招数。



瞬发高速式・疾风

在地面才能发动的捕食动作，捕食间隙和硬直时间都很短，但连结解放状态槽的增加量比平时要少，面对行动灵活的荒神比较实用。如图所示，在蚩尤准备放出能量弹前若使用普通的捕食动作，那么就会因收招硬直大硬吃能量弹，而用了该捕食动作后玩家就有足够的时间进行防御。



滑空穿孔式・穿颚

在空中才能发动的捕食动作，对准荒神后以极快的速度冲向荒神发动捕食并落地。滑行距离很长，可用于回避攻击，而且滑行路径上的荒神都会受到捕食攻击，非常实用。





进化后的荒神

上次报道中提到过，本作的大部分荒神都得到了新的力量，比如和主人公部队颇有因缘的天父狄阿乌丝就长出了类似翅膀一样的部位。在 TGS 试玩中，把荒神的血量削到一定程度就会触发“变身”，“变身”后的攻击方式和过去大不相同。



▲用翅膀的尖锐部分撕裂敌人。





▲除了狄阿乌丝外，其他荒神也都获得了这种神秘力量，它们在本作中又会有怎样的攻击方式呢?

神机强化系统

本作的神机都带有自己的专属技能，在整备时还可以花费金钱对神机进行强化，强化后能提升专属技能的等级。配合《噬神者 2 狂怒解放》的技能安装和遗留神机系统，制作出最强的武器吧！





角色介绍

藤木浩太

CV 阪口大助

与主人公同期入队的少年，性格开朗，经常活跃队伍的气氛，但不太擅长学习。自己的母亲和妹妹住在芬里尔的居住区内，只要有休假时间，就会带着特产回家探望。

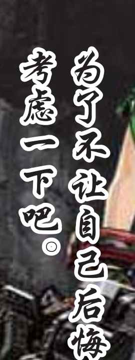


▲因为同期入队的关系，和主人公的关系很好。

既然要保护的话，不管发生什么事情都要全力以赴！

橘 佐久夜

CV 大原沙耶香



■擅长用远程武器进行支援，对于新手来说是非常可靠的前辈。

经常以冷静的状态领导队伍，是非常可靠的前辈。有着很强的责任感和行动力，很大程度上是受一直仰慕的龙胆的影响。因为某个事件，她再次陷入了巨大的苦恼与迫切的抉择中。

索玛·希克扎尔

CV 中井和哉

虽然是个只有 18 岁的少年，但已经是噬神者里的老手了。平时不喜欢与人交往。与其他队员不同，拥有异于常人的能力，但本人似乎对此并不在乎。

■索玛使用的武器是破坏力超群的大剑。

总之如果不想死的话，就尽量不要和我扯上关系。

希欧

CV 福井裕佳梨

■希欧的神机是与他人相异的白色。

我要开动啦！

与主人公们相遇的谜之少女。拥有好像无色素一样的肌肤，不知为何会让人联想到“非人类”，表情如天真无邪般的小孩子一样。她的存在，让主人公一行人的命运发生了巨大的改变……

与同伴们的战后交流

在《噬神者 2 狂怒解放》的系统中，战后有几率与任意一名支援角色发生特殊剧情，这个系统会继承到本作，玩家将有机会看到主人公和初代角色们在战后的娱乐时间。





游戏的系统情报进一步公布，这一作感觉可以改名叫“跨界计划2 机战版”了（笑）。不过各个招式分别强化的设定，在《机战》史上一直都不太受待见，不知道本作能不能给人以惊喜呢？而大家期盼已久的沙夜姐姐终于公布了情报，一只狐狸还带来一只兔子。一起来看下面的内容吧。

文 白菜

美编 Juxi

光盘 POCKET HALO 视频收录

S・RPG	战略角色扮演	
3DS	跨界计划 2 勇敢新世界 プロジェクト クロスゾーン2：ブレイブニューワールド	
BNE	日版	预定2015年11月12日
对应周边未定	1人	7171日元

相关报道：Vol.235、236

追加角色公布

『我已经下定决心要战斗至最后一刻！』

シャオユウ

仁を探してるんです！

「渋谷に行く」とか言って飛び出しちゃって……。

热衷于正义与使命的ICPO刑警

出典：《街头霸王》系列

双人单位（春丽&凌晓雨）

春丽

声优：折笠富美子

拥有强烈正义感的ICPO（国际刑警组织）刑警。同时也是中国拳法高手，特别擅长踢技。

擅用多彩招式的活泼少女

凌晓雨

声优：坂本真绫

风间仁的朋友，在三岛高级专门学校就读。擅长使用各种中国拳法，并以变幻自在的架构玩弄对手。



『不足之处就以年轻活力来弥补！』

出典：《铁拳》系列
双人单位（春丽&凌晓雨）

争夺魔界霸权的吸血鬼

迪米特利

『狂乱的暗色曲调……好好品尝一番吧！』

声优：桧山修之

出典：《恶魔战士》系列
双人单位（迪米特利&莫莉卡）

魔界贵族马克西莫夫家族的当家。将莫莉卡视为竞争对手，时常以争夺魔王地位为由向她发起挑战。

继承魔王之位的妖艳梦魔

莫莉卡

『真可爱……由我来夺走你的身心吧』

声优：田中理惠

出典：《恶魔战士》系列
双人单位（迪米特利&莫莉卡）

举世闻名的魔界三大贵族之一·安斯兰特家族的当家。虽然身为魔王的继承者，但并不喜欢城里死板的生活，为了追求刺激经常在各地自由飞舞。







以燕青拳华丽起舞的动作演员

陈佩

声优：高山南

『你还早了十年呐！』

擅使中国武术之一・燕青拳的格斗家。一边与修行的同伴结城晶切磋技艺共同提高，一边作为女演员活跃在演艺圈。

出典：《VR战士》系列

个人单位（可与双人单位组合）

Shinobi机关的女忍者

绯花

声优：田中敦子

『哼……还真是不走运呐』

隶属专门执行机密任务的组织“Shinobi机关”的女忍者。因为过去的遭遇导致性格冷漠，只是淡薄地完成上层命令。

出典：《Shinobi忍》系列

个人单位（可与双人单位组合）



『为了大家……我也不能退缩！』

出典：《噬神者2》
个人单位（可与双人单位组合）





声优：坂本真绫

隶属芬尼尔极东支部的优秀噬神者。现在则身为独立支援部队“摇篮”的一员四处奔波。

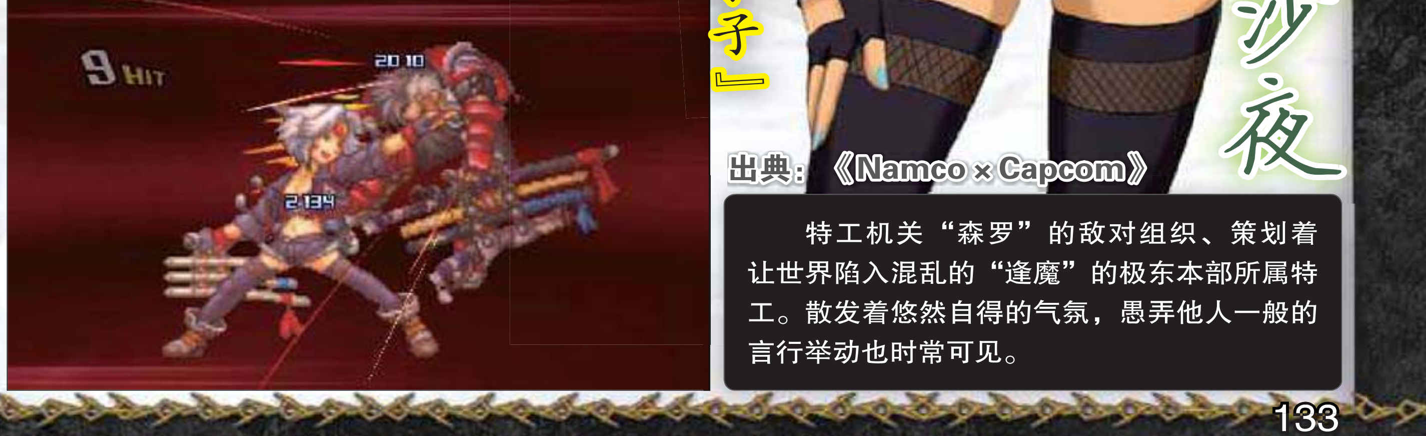


与“森罗”敌对、暗跃之“逢魔”





『真是的，这可能就是缘份啊……小子』





声优：折笠爱

扰乱世界的『逢魔』极东本部的妖狐

沙夜

出典：《Namco × Capcom》

特工机关“森罗”的敌对组织、策划着让世界陷入混乱的“逢魔”的极东本部所属特工。散发着悠然自得的气氛，愚弄他人一般的言行举动也时常可见。

『逢魔』北美支部的开朗特工

希斯

声优：三石琴乃

出典：《跨界计划2》原创

"Oh，so good！让我们开朗地战斗吧～！"

"森罗"的敌对组织"逢魔"的北美支部所属特工。与沙夜一起为了执行计划而在各个世界展开活动。一直保持着开朗的情绪，而且会用奇怪的语调说话。







全新角色强化系统



在战斗中击破敌人后，除了经验值以外，还能获得CP（强化点数）。在"强化"界面下，可以消耗CP强化角色的通常技与必杀技，甚至是习得各个单位独有的"被动技能"。角色赚取的CP越多，越能突出其优点或弥补其缺点，让战斗过程更加轻松。

通常技・必杀技强化

在"技强化"界面下，消耗CP最高可以将各个单位所持有的通常技和必杀技强化到8级。经过强化之后的招式，其威力、状态异常诱发率和XP回复量都会提升。每个招式都能够单独进行强化，分配得当能够让单位运用起来更加得心应手。



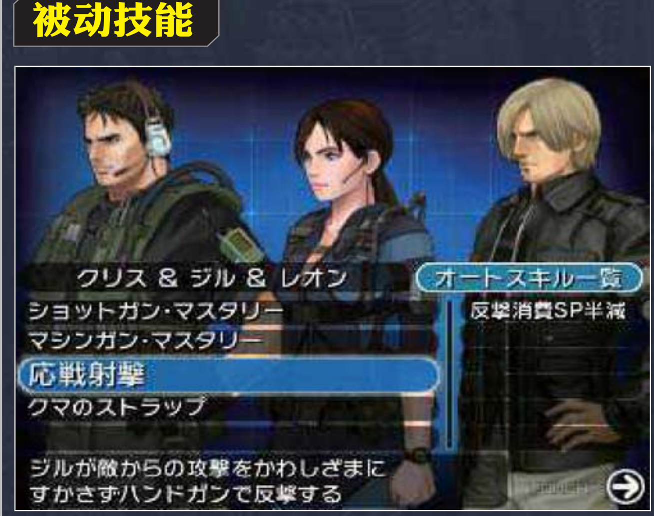
◀不仅威力，就连状态异常诱发率和暴击伤害率也能得到提升。

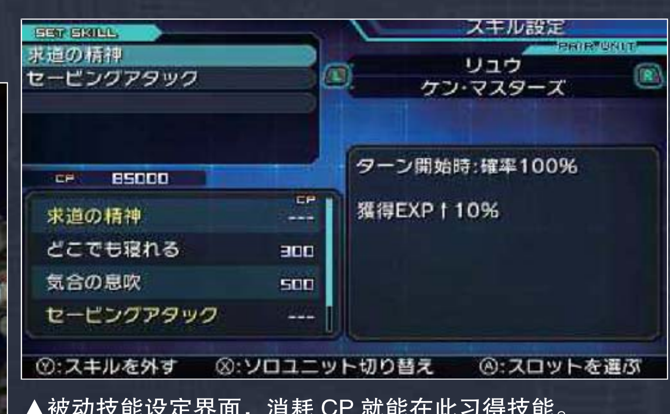
◀尚未强化的状态，选择希望强化的招式，消耗CP即可开始强化。

▼强化阶段越高，所需CP也越多，需要玩家合理分配。



被动技能





▲被动技能设定界面，消耗 CP 就能在此习得技能。

◀双人单位与个人单位的被动技能会同时生效，装备技能时也要考虑组合起来的相性。

除了用作“技强化”以外，CP还可以用来习得各个单位所独有的“被动技能”。被动技能是各个单位所持有的常时发动型能力，只要设置在特定的插槽里，在战斗中满足了特定条件就能持续生效。每个单位可供习得的被动技能均为复数，习得顺序的选择将会大幅体现出玩家的战斗风格。

商店

本作中关卡结束后的整备界面下，除了强化角色单位、设定被动技能等操作外，随着剧情的推进，还会解锁商店系统。商店会随着关卡的推进，而逐渐追加出售愈发强力的道具，玩家消耗击破敌人后获得的金钱即可购买。



▼来自 Namco（现 BNE）的作品《Ordyne》中的美雪则将商店开在了飞行船内。

◀来自 Capcom 的作品《失落的世界》中的女性角色希露菲（左 1）也来到异世界当起了商人。



全て	アイテム	武装	アクセサリー

	GOLD	STOCK
救済者のコート	14900	× 0
大剣·鬼刃車(オニハグルマ)	16800	× 0
黄昏の腕輪·レプリカ	17300	× 0
ゴブグローブ	19300	× 0
フード付き青ジャケット	22000	× 0
金の銃&銀の銃	22600	× 0
必殺ニヤックル	25000	× 0
謎のピエロ服	26000	× 0
シルフィーの服	999900	× 0

ATK+103 / HP+1500
チャージボーナスダメージ↑10%



▲可购买的商品分为道具、武装和饰品。多多击破敌人赚取金钱来强化自身吧！

文 乌冬 美编 香山

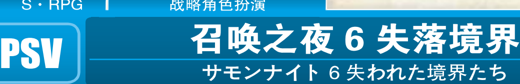
SUMMON NIGHT 6 Lost Borders

サモンナイト

失われた境界たち

今年是"《召唤之夜》系列"诞生15周年，为了纪念这个特殊的年份，官方于近日公布了系列最新作《召唤之夜6》的消息，负责本作剧本的依然是都月景，而人设也还是饭冢武史，第一次前线先来看看世界观和主人公的情报。

光盘 POCKET HALO 视频收录



BNE	日版	预定2016年春
对应周边未定	1人	售价未定

世界观



和里恩巴姆所不同的世界——茧世界·菲尔伽，这里包括食物在内的各种东西都会从天上掉下来，生活在这里的少年拉玖和他的伙伴帕茨就靠拾取这些东西为生。某一天，天上掉下了一个与众不同的流星形状的东西，当拉玖赶到流星落下的位置时，遇到了从异世界里恩巴姆召唤而来的人。因为第一次遇到自己以外的人类，拉玖对来访者所说的东西非常感兴趣，并决定帮助来访者回到里恩巴姆。同时，住在茧世界另一头的少女阿姆也遇到了从异世界里恩巴姆召唤来的来访者。就这样，拉玖和阿姆抱着不同的目的，以前往隔开茧世界和里恩巴姆的巨大墙壁"绝系壁"为目的展开了冒险。





游戏系统

本作延续了系列一贯的冒险＋战略的玩法，并且为了让玩家更易上手而对系统进行了调整，大幅提高用户体验以及游戏节奏感，能让更多玩家感受到本作的魅力。另外本作



▲系列玩家熟悉的召唤系统健在。



▲冒险部分需要和各种角色会话。

主人公

男主人公

拉玖

在茧世界·菲尔伽和同伴帕茨一起依靠拾取天上的掉落物为生的少年，某天在流星的坠落现场遇到了自己以外的人类，以此为契机拉玖的命运也发生了变化。

帕茨

拉玖的同伴，圆滚滚并且头上长着小翅膀的谜之生物，帕茨的同类在茧世界随处可见。帕茨的体内有着可以装下一条街的巨大空间，平时用来保管拉玖拾来的东西，也可作为拉玖睡觉的场所。

女主人公

阿姆

住在茧世界另一端的少女，同伴是吉尔特，和拉玖一样依靠拾取天上掉下的东西为生。虽然阿姆渴望着没有波澜的平凡生活，但由于骨子里是好管闲事的性格，一下子就被牵扯进了回不了头的冒险。最初虽然觉得麻烦，但是冒险途中和各种各样的同伴相遇后，开始了每日都有新发现的新生活。

吉尔特

和阿姆一起行动的生物，从外观可推断出和帕茨是同类，同样体内也可放入各种收集来的东西，并且没有性别。

剧情描写的是两位主人公的交错命运，他们会面临怎样冒险，以及和怎样的同伴相伴，完全根据玩家的选择来展开。



▲战斗部分为传统的战棋式游戏。

成为怪物骑手，奔驰于广阔的大地！

“《怪物猎人》系列”一向以偏近写实的风格来展现猎人与怪物之间对峙的紧张感，而本次的新作却一反常态，用少年向的漫画风格来塑造《怪物猎人》的世界。和系列作不同的是本次玩家扮演的不再是一味狩猎怪物的猎人，而是要和一些怪物建立羁绊，并与它们共同战斗的“怪物骑手”，同时游戏模式也变更为RPG，那么就来看看这次新作的情报吧。



文 果汁
美编 Juxi



RPG	角色扮演	
3DS	怪物猎人 物语 モンスタ－ハンタ－スト－リ－ズ	
Capcom	日版	预定2016年内
对应周边未定	1人	价格未定



故事发生在远离猎人社会、属于怪物骑手的村子。怪物骑手是指“与怪物建立羁绊的人”，他们能通过“绊石”加深与怪物之间的羁绊，并觉醒隐藏能力。主人公从村长处获得绊石，并跨越村长给予的试炼成为怪物骑手。主人公与一同通过试炼的搭档导航猫结伴，决心前往外面的世界旅行。但是世界却开始发生不安稳的变化，而且规模不断扩大，猎人与骑手的职责都受到了考验。主人公通过种种事件而成长，羁绊的力量也随之增强，同时亦得知羁绊的真正意义。以培育怪物为生的骑手和以狩猎怪物为生的猎人，两者交织的故事即将展开！

白菜：看起来是要跟猎人唱对手戏了啊。

人物介绍

导航猫

和主人公一同冒险的艾鲁猫，很有个性。

主人公（男女可选）

在骑手的村子里长大，是名开朗且好奇心旺盛的少年（少女）。成为与各种随从怪物建立羁绊的骑手，往憧憬的外界踏上旅途。

儿时玩伴的男孩子

主人公的儿时玩伴，性格温柔老实。和主人公一样，以成为骑手作为目标。

儿时玩伴的女孩子

主人公的儿时玩伴，开朗而又能干的少女，很有精神地引领主人公前进。

前辈骑手

负责教育主人公的前辈骑手，很热情的热血汉子。对想要成为骑手的主人公提出各种建议。

村长

骑手村的村长。温柔地守护主人公与村人们的龙人族，喜欢冷笑话的顽皮老爷爷。

村庄地图

骑手的村子

与随从怪物一同生活！



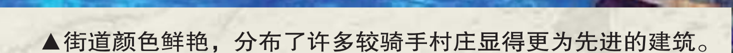
▲怪物骑手们所居住的村落，自然环境非常好，能做到自给自足。

◀骑手村圈养怪物们的地方，图中还有五彩缤纷的蛋，到底是……？



猎人的街道

以猎人为首，聚集了各种人群的海边街道。



▲街道颜色鲜艳，分布了许多较骑手村庄显得更为先进的建筑。

►能理解人类语言的兽人种怪物“艾鲁猫”也居住在这里。

发掘怪物蛋，寻找属于你的“随从怪物”！



①探索场景寻找怪物蛋！





②孵化怪物蛋，让它成为同伴！

③蛋会孵化出熟悉的怪物，期待会孵出什么怪物也是乐趣之一。



④与随从怪物一同驰骋于大地、战斗，共同成长！

回合制战斗系统

看穿敌方怪物的特性，设计对策发动攻击，同样能感受狩猎快感的战斗系统！

三种类型的指令



战斗里可以发动“力量”（パワ－）、“速度”（スピ–ド）、“技巧”（テクニック）三种类型的基本攻击，要是摸透怪物的习性选择正确的指令，就能更有效率地对怪物造成伤害。



不同的武器拥有不同的特技

和系列作一样，本作的武器依然各有特色，每种武器都拥有各自独特的攻击与特技。



▲大剑的特技“横斩”，能扫荡周围。



▲片手剑的特技“シ－ルドバッシュ”，用盾对怪物发动出其不意的攻击！

骑乘随从怪物

战斗中，随从怪物是根据自己的思考而行动的，因此获胜的关键除了主人公本身的能力外，与随从怪物的羁绊也非常重要！经过战斗，骑手与随从怪物的羁绊加深到一定程度时，骑手便能骑乘随从怪物，这种状态称为“ride on”（ライドオン）。在骑乘状态时不仅攻防能力会有飞跃般的提升，还能使用可以一击逆转的“羁绊技”！





▲羁绊技的发动画面。



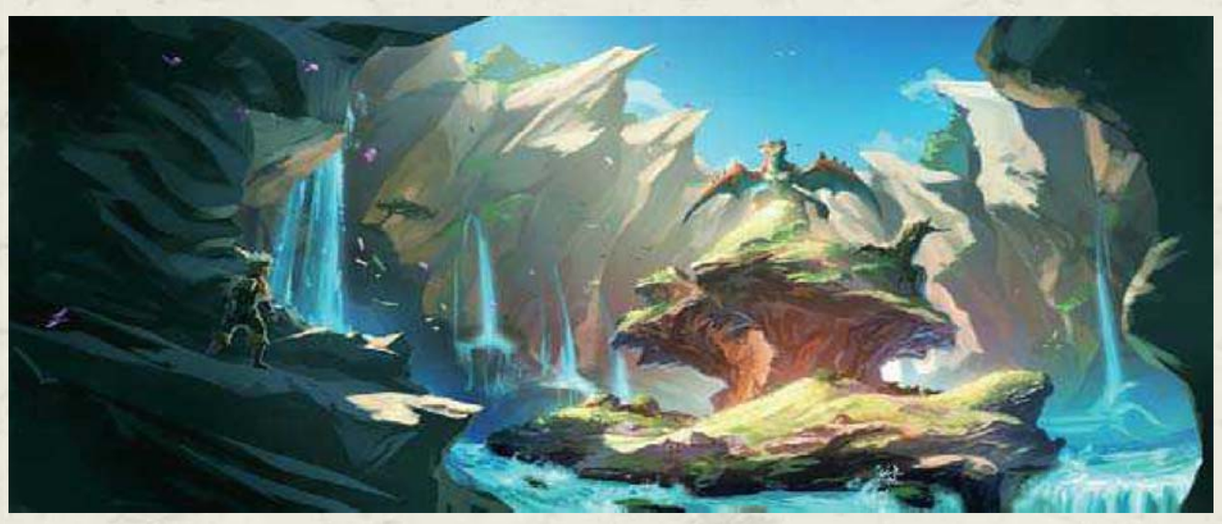
▲羁绊技的华丽演出。



白菜：以流派东方不败之名！我的这只手正……

更多壮大的场景在等待着你！

除了本次介绍的骑手村、猎人街道外，官方还公布了更多场景的设计图，本作的探索要素值得期待。



▲雄火龙出没的地图，看起来危机重重。



▲树林里出现的三个神秘生物是？

◀与桃毛兽一起探索美丽钟乳洞的骑手。

▼骑着蓝速龙王，艰难的雪路也变得轻松些许。



◀沙漠里的巨大骸骨让人印象深刻。



文 古林 美编 sienna

光盘 POCKET HALO 视频收录

《大逆转裁判》才刚发售不久，Capcom就赶在TGS2015正式举办前迅速公开了系列新作《逆转裁判6》的消息，这不免让玩家感到惊讶。如今已知《逆转6》的核心制作阵容同样为《逆转5》江城元秀与山崎刚的强强组合，两人联手制作的"《逆转检察官》系列"也曾给玩家留下深刻的印象，继续合作自然轻车熟路。下面就一起来看看TGS上公开的作品最新情报吧。

逆転裁判6

AVG	文字冒险	
3DS	逆转裁判 6 / 逆转裁判 6	
Capcom	日版	预定2016年内
对应周边未定	1人	售价未知

故事的舞台是神秘的异国之地

"《逆转》系列"的正统数字作品一直以日本为故事的主要舞台，本作却一改传统，让主角成步堂现身于异国的法庭。出于某个目的，成步堂龙一来到位于亚洲西方尽头的遥远国度——神秘与信仰的"库莱因王国"，也再次不幸地被卷入到事件之中，并以此为契机开始了他的异国辩护之旅……

『我相信委托人是清白的。因此我会坚信到最后，并竭尽全力找出事件的真相。我所做的，不过如此』

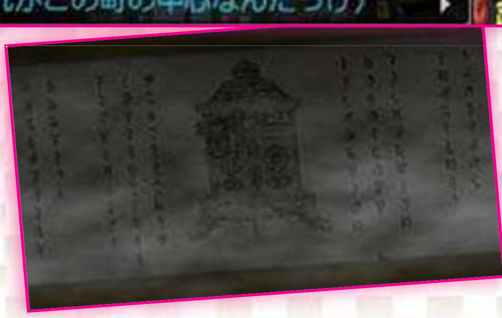
正义的律师 成步堂龙一

"成步堂事务所"的所长，同时也是一名律师。代表性特征是刺猬头发型与蓝色的西装。就算来到了充满未知的异国法庭，他仍贯彻一向的正义感与继承自老师的"逆转思维"，全力寻求事件的真相。



▲走上高处就会看到一座外观相当华丽的寺庙建筑。充满异国风情的装饰风格十分引人注目。





▲►在城市的正中央坐落着代表国民信仰的宗教寺庙，而人们的信仰对象居然与死者的灵魂有关！



在“认命的法庭”上掀起革命之风

本作的核心主题为“法庭革命”。既然来到文化迥异的异国他乡，法庭系统自然也有所不同。在游戏序盘，徘徊于异国城市的成步堂受助于一名小小的导游少年博库托，开始在这个充满异国风味的城市中观光，没想到这名少年却成为“偷盗国宝并杀害警备员”的凶案嫌犯。成步堂随即前往审判少年的法庭，裁判长自称看过“御魂的托宣”后直接宣告被告有罪，被告方甚至连个辩护律师都没有。据裁判长所说，“御魂的托宣”就是绝对的证据，并不需要多加辩论，被告也只能乖乖“认命”。为了保护无助的导游少年，成步堂毅然走上空无一人的辩护台。

实习僧侣

博库托·奇亚尼

（※日文中博库托·奇亚尼为“与我一起去旅行”的谐音。）

身在异国城市的实习僧侣，是个阳光向上、充满精力的小男孩。为了添补家计，他同时在做导游的工作。尤其喜欢向观光客巨细无遗地介绍国家特色，一旦开了口就停不下来。在他热情的帮助下，初来乍到的成步堂开始对这个国家有所了解。

『您是来观光的吗！一切都交给我来办吧！』



潜入到异国的法庭……



▲▶休息室的警官对成步堂这名外国人十分好奇。让人吃惊的是，这名法庭的警官手上竟举着危险的枪械。





法庭上竟没有辩方律师！

▲连个律师都没有的法庭简直不能忍。为了拯救少年博库托，成步堂毅然站起大喊“我反对”！

◀所谓的“托宣”，意指神灵附体并托梦传言。这与这个国家人民对死者灵魂的信仰息息相关。

是敌是友？
“库莱因的巫女公主”灵琺·帕多玛·库莱因

在成步堂毅然站起并提出反对后，一位神秘的少女随即出现在法庭之上。少女并非检察官，也不是证人或裁判长，却是法庭上最重要的关键人物。身为库莱因的巫女公主，灵琺拥有灵媒的力量，她坚信死者最后的记忆就是不可动摇的铁证，法庭上根本没有律师存在的必要。

巫女公主对来自外国的成步堂表现出蔑视的态度，言行举止无不透露出其高贵。手中的锡杖，独特的服装与精致的发型都可看出灵琺不容小觑的身分。她拥有在水镜中展现事件真实情况的能力，对成步堂来说，这究竟是最大的助力，抑或是最大的阻力？



『在我国的裁判中，根本就不需要律师』

新系统“灵媒幻象”



被害人死前数秒的记忆！

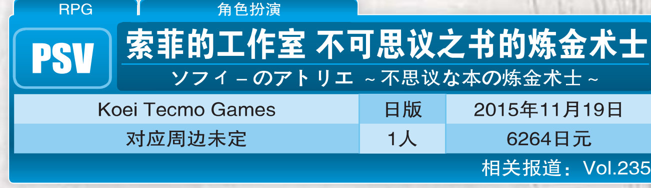
在异国库莱因的裁判中，将使用法庭正中央的巨大水镜，这正是在《逆转6》推出的全新系统“灵媒幻象”，一种能够让被害人死前数秒的记忆浮现在水镜中的“秘术”。巫女公主灵琺发动灵媒能力后，3DS的上屏会出现可回放的死前画面与死者最后的感受，而下屏除了系列传统的举证、法庭记录等选项外，还能看到某句关键的“发言”。找出与发言矛盾的关键字，即可一步步揭开事件的真相！

白菜：找出关键字就有点《枪弹辩驳》的味道了。

文 古林 美编 sienna

ATELIER SOPHIE ソフィーのアトリエ ～不思議な本の錬金術士～

众所期待的《工作室》新作就这么默默地往后延期了近2个月，不免让系列玩家感到失望。所幸官方后续更新了一大波新信息，可算让粉丝们解了解馋。下面就跟笔者一起来了解一下最新的情报吧。



RPG	角色扮演		
PSV	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士 ソフィ－のアトリエ ～不思议な本の炼金术士～		
Koei Tecmo Games	日版	2015年11月19日	
对应周边未定	1人	6264日元	
相关报道：Vol.235			



新角色介绍

莫妮卡·埃尔默莱西

『如果遇到什么困难就说出来吧，我会助你一臂之力』

索菲的好友。良家子女，学习与剑术两头兼顾，是位文武双全的才女。个性认真严谨，礼数周全。与索菲从小一起长大，平日对她颇有微词，却仍愿意细心照料她。其实莫妮卡很喜欢唱歌，偶尔还会偷偷躲着练习。她常常跑到索菲家里来吃点心，顺便给索菲的家打扫卫生。

声优：洲崎绫
年龄：17岁
身高：163cm
职业：教会的助手



奥斯卡·贝尔玛

『咱是来观察植物的。这里的植物会告诉我一些有趣的事情呢』



声优：山下诚一郎
年龄：16岁
身高：165cm
职业：蔬果商

索菲的好友，蔬果店老板的儿子，个性大大咧咧且十分乐观。拥有能够倾听植物声音的特殊能力，知晓大量与花花草草有关的知识。奥斯卡打从心底热爱植物，一旦碰到与植物有关的事就会热血上涌。由于是个嫌麻烦的性子，奥斯卡极不擅长运动。总抱有毫无根据的自信，一旦被指出错处，会立刻陷入消沉。



康内莉亚

『是的，没问题。看来索菲你很有干劲呢。既然如此，我也会稍微努力一下……』





经营量贩店的少女。与索菲同样是炼金术士的她拥有复制物品的能力，然而使用这个能力的代价是让身高稍微缩减，因此她严格限制了使用力量的次数。我行我素、悠闲度日的她为了寻找少时不知所踪的父亲，正努力让自己成为名人，为此经营了一家量贩店。

声优：近藤唯
年龄：12岁
身高：146cm
职业：量贩店店主

哈洛尔·西门斯

『古老恰恰证明它与这家店共同篆刻了多久的时光』



声优：新垣樽助
年龄：27岁
身高：180cm
职业：钟表工匠

城镇上的钟表工匠。他从退隐的父亲处继承了一家钟表店，工作态度却相当随意。比起修理钟表，他更乐于制作自己喜爱的枪械，并贩卖它们以维持生计。哈洛尔总爱挖苦他人，几乎每句话都带刺，实际上却很会照顾他人，对相识多年的索菲很是关照。

白菜：康内莉亚明显比其他人矮的原因是这样吗！

朱利奥・赛巴尔特・莱丁夏福特

　　来自邻国亚达雷特，隶属教会骑士团的青年。是一位举止沉稳，性格爽朗，诚实忠厚的骑士。由于某个契机，他开始调查与炼金术有关的事情，并来到了索菲的工作室。朱利奥能轻松挥舞一把与他身材相当的大剑，拥有强大的战斗能力。



『身为一名骑士，帮助他人是理所当然的』

声优：大河元气
年龄：19岁
身高：177cm
职业：骑士

弗利兹・维斯贝格

　　周游世界各地并向人们表演人偶剧的人偶师。过去曾是一名佣兵的他有着一手出色的剑术。弗利兹拥有丰富的旅行经验，就算陷入绝境也不会退缩，是个十分可靠的人物。平日里展现出与年龄相符的沉稳性格，可一旦遇到与人偶有关的事就会性情大变。

『交给我吧。我会制作出能够容纳普拉芙塔灵魂的最棒人偶』



声优：崛内贤雄
年龄：51岁
身高：171cm
职业：人偶师

莉昂



『为了缝制出最相配的服装，必须了解这个人的品性』

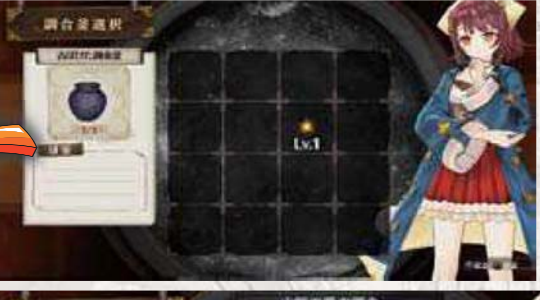
　　游历到这座城镇的女性，自称是一名旅行中的裁缝。十分自信，尤其对自己出色的裁缝技巧充满信心。实际上她的才能的确卓越，每一件服装都充满魅力。莉昂不擅于率直地表达自身情感，偶尔会摆出一副拒人于千里之外的态度。

声优：饭冢雅弓
年龄：24岁
身高：168cm
职业：裁缝

调合系统

调合一直是“《工作室》系列”的重头戏，本作进一步改良了过往的核心系统，使得玩家可以在具体调合过程中更为直观地“看到物质的变化”，最后得到自己想要的成品。配合游戏新推出的“构思配方”系统得到更多的配方，成为炼金术的大师吧！

可见式调合



◀炼金术最重要的道具就是调合釜，选择适合的调合釜无疑是迈向成功的第一步。



▲挑选材料并投入到调合釜中，哪怕是同种类的道具也会呈现不同的性质，合理地把材料放进格子中吧。



▲把材料放在奖励格子中就能得到与格子等级相等的调合点数与不同的奖励效果。目标是得到更好的调合奖励！



▲投入所有材料后，就能看到目前所有的调合奖励，利用调合点数挑选所需的奖励效果吧。如果没有想要的奖励，还可以回到上一步用不同的顺序重新投入材料。



◀最后只要选择能让成品效果提升的特性，即可完成！

构思配方



▲与调合有关的所有行动都与新配方的构思有关！



▶得到新构思后即可调合出全新的物品！



▲在战斗中使用道具以得到新构思……



▲还能在采取材料的过程中灵光一闪！

不断成长的索菲

在调合物品、采取材料与战斗的过程中，索菲也在不停地成长，最终迈上更高的阶段，成长为优秀的炼金术士。得到大家承认的她将获得一件新服装，穿上这件特别且别具意义的服装后，索菲正式向全世界迈进，力求获得更丰富的炼金术知识，实现让大家获得幸福的梦想。





▲成长后的索菲能前往更远的采取地点，还能完成困难的调合，进一步构思出高级配方，携带更强力的物品去挑战敌人。



妆扮人偶

借助于索菲的炼金术，原本只是书本的普拉芙塔将会得到人类的躯体。进一步加深与普拉芙塔间的羁绊后，索菲还能学会前所未有的炼金术“妆扮人偶”。



▲利用妆扮人偶能力，玩家可自主定制普拉芙塔的细节。组成普拉芙塔躯体的要素共有4个，每个部分都受限于特定的物品种类，组合不同的物品即可得到截然不同的结果。



▶在工作室内可随意打开「妆扮人偶」菜单，尝试各种不同的组合方法吧！



战斗系统

除了革新的调合系统与崭新的妆扮人偶，本作还将引入逻辑式回合战斗系统（ロジカルターンバトル）。事先设置好所有人的回合行动，再一起进行实际的行动。设好的角色行动无法在回合结束前进行更改，这要求玩家切实考虑战斗的实际状况后再进行精密的战术布置。

所有角色都能使用道具





▲本作战斗中的道具使用不再局限于炼金术士，所有职业都可以使用道具了！不同角色能使用的道具也有所区别，同行角色的选择也将成为战略的关键。

普拉芙塔参战




▲渐渐恢复记忆的普拉芙塔也将参与到战斗中来，她将驱使由炼金术制作而成的“驱动机兵”，与索菲等人并肩作战！

羁绊连锁

战斗中的“羁绊连锁”（チェインリンク）是同伴间深厚羁绊的具体体现。游戏中有两种战斗姿态，分别为“攻击型”（Offensive）与“防御型”（Defensive），角色选择相同的战斗姿态后会出现相连的魔法阵，之后只要攻击敌人就会增加画面左下角的连锁数值，而受到敌人的攻击则会有所削减。累积数值到一定量后会发生“羁绊连锁”，大致上分为强力的攻击连携与拥有特殊效果的防御连携两种。若能把连锁数值累积到最大值，还可以发动角色的强力专用技“特殊攻击”与对整个团队起有益效果的“特殊防御”。





▲索菲的特殊攻击“百科缭乱の法”。



▲特殊防御，能发挥影响整个战斗团队的有益效果。

新作拼盘

女神们灭丧尸、拍电影、救学校!



PSV	ACT	动作
激次元组合 布兰+海王星VS丧尸军团		
激次元タッグ ブラン+ネプテューヌVSゾンビ军团		
Compile Heart	日版	预定2015年10月15日

本作的系统承接《超次元动作 海王星U》，是类似《无双》的动作游戏。故事讲述了在游戏业界里有着一个培育世代守护女神的学校，然而如今这所历史悠久的学校却因少子老龄化的浪潮而面临废校危机，为了拯救学校，以布兰为首的四名女神决定成为——导演！她们认为只要制作出超热门的电影，就能让学校拥有知名度从而增加希望入学的学生。当决定电影题材为“丧尸”时却发生了意外，校园和街道竟然开始出现真正的丧尸！危机并不能浇灭女神们的热情，她们反倒抱着“这样才能拍出真实的丧尸电影”的乐观思想，开展了挥洒青春的丧尸歼灭战。

游戏中能操控的不止是系列粉丝熟悉的四名女神，还有在《新次元游戏 海王星Ⅶ》中登场的人气女神——橙色之心天王星。除此之外，玩家熟悉的各位女神的妹妹们和一些游戏厂商的拟人角色也会悉数登场。本作为2人组合系统，面对逼近而来的丧尸军团，玩家要选择2人交替进行战斗，可根据个人喜好或角色性能去自由选择出场的角色。在角色成长方面，玩家可以通过分配技能点来强化角色能力。在换装系统方面本作也下足心思，能自由更换角色的服装与饰品，选择强力的装备还是外表可爱的装备去战斗，需要玩家做出抉择。

（文：果汁）


▲系列主角涅普图努斩杀丧尸的英勇身姿。


▲本作的主角布兰，用怪力挥动锤子来战斗！


▲帅气强大的 BOSS 战也是本作的一大亮点，同场竟有三人?


▲ Planeptune 的首任女神橙色之心也会在本作舞台上大为活跃。


▲《神次元》的人物也会登场，女神化后战力惊人！

光盘 POCKET HALO 视频收录

穿越时空，狩猎所有的龙吧！



3DS	RPG	角色扮演
	七龙战记Ⅲ 代码VFD	
	セブンスドラゴンⅢ code：VFD	
SEGA Games	日版	预定2015年10月15日

本作是“《七龙战记》系列”的最新作，剧情以过去、现在、未来三个时间段为舞台，讲述了人类与龙之间的战争故事。游戏的重点在于玩家要操作角色在过去、现在、未来三个时代与龙战斗。过去是12000年前的亚特兰蒂斯时期，现在为被龙入侵了70年后的日本东京，而未来则是5000年后的世界“伊甸”，同时也是“《七龙战记》系列”第一作的故事舞台。玩家可以在据点内接受任务并出击执行，在任务中击倒敌人后还能获得道具，用于强化自身或据点的各种设施。战斗系统为经典的回合制，玩家可选择最多9名角色组成3人小队，在冒险的途中能任意更换队伍成员以应对各种不同的场面，让战术更加灵活。没有参战的6名后备人员还可以作为支援角色辅助攻击，更有强大的“共同进攻”系统，能给全队9人下达指令，集合小队的力量瞬间给予敌人大量的伤害。（文：昂星团）


▲角色的技能都非常帅气。


▲极具迫力的龙族敌人。



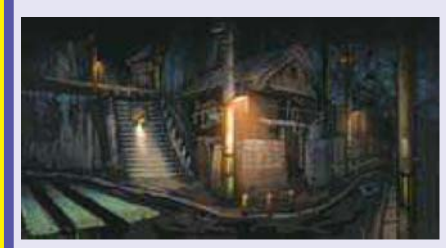
▲制作角色时可以把语音设置成自己喜欢的声优。

可爱的画面风格，恐怖的夜路探索



PSV	ACT	动作
	巡夜	
	夜回	
日本一Software	日版	预定2015年10月29日

这款原创新作以“潜藏于夜路中的恐怖”为游戏主题，配合充满童真的美术风格，打造了一个氛围独特的夜晚世界。玩家需操纵小女孩独自游走在遍布魑魅魍魉的夜路之中，寻觅失踪的爱犬与姐姐。成功躲避鬼怪并获得足够的线索后会自动推进剧情，进入下一个夜晚……使用手电筒照向黑夜中了无人烟的可疑场所也许能找到新的线索，却也会遭遇前所未有的怪物，比如站在路灯下的黑色人影，还有看上去让人毛骨悚然的小孩幽灵等。而一旦被带有恶意的怪物抓住，小女孩将无法迎来下一个夜晚。找出怪物们的弱点与特征，利用草丛、路牌等场景道具躲藏起来，并等待怪物离去是应对敌人的基本方法。躲藏后画面立刻变暗，只有心脏砰砰跳动的声音作为判断位置的根据，营造出一种简单却经典的恐怖体验。（文：古林）


▲与白天时截然不同的夜晚世界，每一个转角都充满了未知的恐怖。


▲有的怪物被光照到后就会显露出其姿态，遭遇怪物时切记先用手电筒照向四周。


▲躲藏后视野也会变为昏黑一片，只能靠心跳声判断怪物的位置与距离。

小机器人的大冒险



3DS　ACT　动作

投绳 转圈 豆丁机器人

なげなわアクション！ぐるぐる！ちびロボ！

Nintendo　日版　预定2015年10月8日

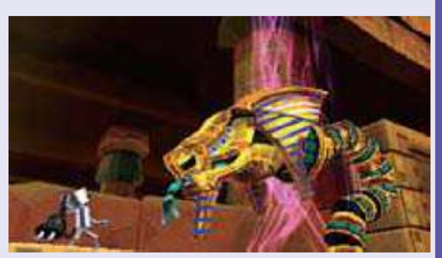
诞生自NGC平台的《豆丁机器人》这次化身为动作游戏来到了3DS上，游戏的进行方式为横版卷轴，豆丁机器人需要突破关卡中的障碍和敌人不断前进。作为武器的是从豆丁机器人背后延伸出来的插头，除了可以像链锤一样甩出去破坏障碍物、打倒敌人外，还可以像绳圈那样投出去固定住特定物体用来移动。插头的线长达300厘米，相当于豆丁机器人的10倍，能够到非常远的地方，而且插头碰到墙壁还会反射，从而让豆丁机器人通过一些曲折的通道。当然，作为插头原本作用的充电功能也是少不了的，通过插上不同的插座充电可以强化自身，从而应对不同的环境。游戏中还有多达100种以上的点心登场，如乐天小熊饼和百奇饼干条等，收集它们可以完成图鉴。（文：乌冬）



▲像牛仔一样把插头抛出去。



▲强化后的豆丁机器人变成了火焰形态。



▲还有各种各样的巨大BOSS登场。

这是没能拯救她的“未来”——



PSV　AVG　文字冒险

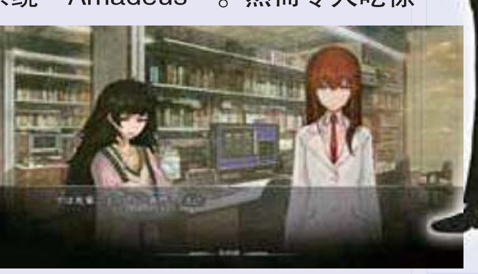
命运石之门0

STEINS;GATE 0

5pb.　日版　预定2015年11月19日

人气极高的5pb.“空想科学”系列第二作《命运石之门》终于推出正统续作了！本系列以时间穿梭为主题，运用各种空想科学，并通过将舞台设置在日本秋叶原，为作品赋予了极强的现实气息。而作中跨越了α、β世界线，欺骗了世界才终于到达的完美结局，更是让不少玩家感动得泪流满面。

本作为初代的后传性质，以主人公冈部伦太郎放弃拯救牧濑红莉栖的β世界线为舞台。在这条世界线里，伦太郎在经历了痛失红莉栖的四个月后，以进入过去红莉栖所在的大学就读为目标重新振作了起来。而他碰巧遇到了自己的前辈，以及过去红莉栖的导师等人，并得知了他们的研究课题——能够将人类记忆保存到电脑中的系统“Amadeus”。然而令人吃惊的是，电脑中预先保存好的，竟然是来自“红莉栖”的记忆。伦太郎的生活即将再次掀起风浪。（还不如说，不掀起风浪，怎么回去救人啊！）（文：白菜）



◀与阿万音铃羽一起从未来穿越回来的、椎名真由理的养女。在战争中失去了双亲的她，容貌却酷似某人，难道隐藏着什么秘密？

◀主人公冈部伦太郎，从憔悴的眼神中依然可见其失去挚爱的痛苦。

雄心壮志、翱翔天际！



PSV SLG 模拟・战略

信长之野望 天翔记 威力加强版 HD版

信长の野望・天翔记 with パワーアップキット HD Version

Koei Tecmo Games　日版　预定2015年11月12日

《天翔记》是“《信长之野望》系列”的第6部作品，最早于1994年在PC平台发布，2008年移植的PSP版则是在《PK版》基础上进行的改良，此次《HD版》同样如此。本作中的登场武将扩充至1300名以上，并且全部换成了《创造》中的最新头像。大地图以及战场地图都焕然一新，UI设计经过改良更加适合PSV，当然也对应触控操作和奖杯系统。

本作的三大核心系统是教育、军团以及合战。武将除了通过执行内政、战斗积累经验之外，利用教育系统也能提升各方面的能力，选择一名老师进行剑术、茶道等方面的讲义，除了能提升学生的能力外，也有机会让他们习得特技。系列到前作《霸王传》都是以“国”和“城”为单位进行委任的，本作是系列第一次采用“军团”概念，把军团委任给可靠的将领能大幅缩短统一的时间，但诸如松永久秀等野心家也有可能举起叛旗。合战则会以局部地区的形式展开，周围的势力都有可能乱入，野战和攻城战一气呵成，令战局更加变幻莫测。（文：苍穹）


▲展示日本全境的地图界面彻底翻新，UI 布局也更适合时下的游戏。


▲部队接近敌城后转入的攻城战界面，目前来看部队的图标略显简陋。


▲选择武将召开茶道讲义，事件演出也从真人短片也改为了插画形式。

运筹帷幄、决胜千里！



PSV ACT 动作・一骑当千

真・三国无双7 帝国

真・三国无双7 Empires

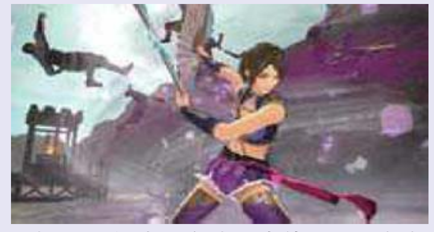
Koei Tecmo Games　日版　预定2015年11月26日

《真・三国无双7 帝国》于2014年底登陆各大家用机，但却因为一些不合理的设定和诸多BUG惹来了非议之声。在经过数次补丁修正后，本作也将移植到PSV平台。

《357E》以新转正的魏国军师荀彧为封面武将，用“阵杖”作为新武器，此前通过DLC形式追加的峨眉刺、龙床几、飞蹴甲等武器也尽数收录，部分无双武将的擅长武器、EX攻击和无双乱舞动作都做出了调整。玩家可以利用大量的部件制作出自己的原创武将投身于三国争霸中，作为普通将领、军师或一方霸主所能执行的指令都各有差异。在战场上可以根据战局发动预先设置好的“秘计”，特定秘计组合甚至能产生连携，令效果成倍增长。本作新增了结婚生子系统，让自创角色与心仪的无双武将培育出爱的结晶也是吸引玩家的一大卖点。争霸模式融入了“称号”和“人生”的元素，每次游玩都能选择不同的目标。PSV版还支持双人本地联机共同奋战，DLC和存档都能与PS3/PS4版共通。

（文：苍穹）


▲本作转正的荀彧荀文若，是拥有王佐之才的军师。


▲操作原创武将在沙场奋战，立下赫赫功名。


▲允许玩家随心所欲地“牵红线”也是《帝国》的一大玩点。

苍穹：《天翔记》这冷饭炒得有些突然，不如顺手来个中文版吧。

游戏一品轩





最近手上压的游戏实在是太多了，《PES 2016》、《巫师3》、《暗黑之魂2》都排着队，本来说等《MGSV 幻痛》11月底的中文版，结果各大媒体的高评价以及身边朋友的狂点赞搞得我很不淡定，最后还是忍不住又买了碟。钱包已被掏空，时间还未挤出，碟已经摞起老高了。

收罗近期精品二线游戏

栏目主持：鸭鲁

文 Civily练

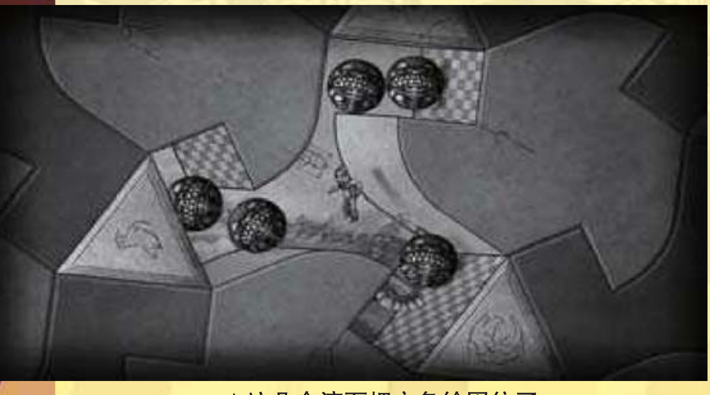
本辑游戏推荐

推荐给 解谜游戏爱好者·对手绘风格画面感兴趣的玩家

PSV	桥		
	The Bridge		
	The Quantum Astrophysicists Guild	PUZ	美版

游戏行业发展了近三十年，游戏类别的细分越来越成熟，只要一提起家用机游戏、手游、端游这些名词，玩家的脑中大致都会出现一个既定的印象。对于独立游戏而言呢？它们似乎规模都不大，但画面风格和游戏机制却总是特立独行令人惊喜。

《桥》是一款解谜游戏，让人眼前一亮的黑白铅笔手绘风格充满了艺术感，单独的每一帧静止画面看起来都赏心悦目，但没有色彩的画面也会带来一丝压抑。这几年独立游戏界的一大问题就是“空间解谜”泛滥，当年标新立异的游戏机制已经变得烂大街，想要在其中脱颖而出就必须拼谜题的设计质量。本作在谜题方面还是花了不少心思，关卡里的重力恒定向下，但场景却能通过按键来旋转，玩家可以利用这种规律在天花板和地板之间不断转换，通过抽象的建筑结构走到一些看似不可能到达的地方，这种场景的颠倒让小C找回了当年玩《恶魔城 月下夜想曲》逆城的惊喜感。场景的旋转除了可以改变路径外，还能把滚石、钥匙等一些放置在犄角旮旯的解谜道具“倒”出来，不过务必要小心旋转的角度和时机，一旦道具落入死角，就只能通过时间回溯系统挽回玩家所犯的错误了。每次新的大关卡开启之后，游戏就会在原有的玩法上引入重力漩涡、钥匙颜色等新的机制，谜题的复杂程度层层递进。小C认为游戏中最有趣的地方还是在于大部分元素都具有正反两面性，譬如重力漩涡既可以吞噬玩家，又能帮玩家吃滚石；而滚石既可以压死玩家，又能帮玩家压开关。在这个世界中各种谜题都环环相扣，运用自己的思维进行探索，在经过头脑风暴解开谜题那一刻所带来的成就感让人非常满足。



▲这几个滚石把主角给困住了。



▲游戏时有一种看默片电影的感觉。



PSV

肌肉金鱼

Shutshimi

Choice Provisions | STG | 美版

金鱼和肌肉有什么联系吗？或许你在看到游戏的名字后会跟小C有同样的疑问。本作是一款像素风格的横版2D卷轴射击游戏，主角是一只手臂满是肌肉、拿着枪的金鱼“兄贵”，并且它还可以飞！奇葩的设定还不止这些，射出激光的鲨鱼、口袋妖怪精灵球子弹等，一定能让你大开眼界。游戏整体的节奏比较快，一波敌人即一个关卡，右下角的手臂代表玩家当前的分数，每次搞定一波敌人后有10秒钟的时间可以用于购买装备或道具，这一步十分关键，往往决定了接下来打法的变化。比如选择鱼缸这种防御装备，就可以在枪林弹雨中争取到更多的生存机会；加农炮则可以对BOSS更加快速有效地造成伤害；而最好用的非“缩小”道具莫属，它可以让金鱼的体型瞬间发生变化，在弹幕之间穿梭更加流畅自如。即使抛开那些抓人眼球的设定，本作的整体素质也不算差，但在游戏性上并没有什么特别突出的表现。



推荐给　喜欢探索的玩家・对半即时回合游戏有爱的玩家

PSV

诺瓦111

Nova–111

Curve Digital | SLG | 美版

如今游戏之间的相互融合使得游戏类型的定义越来越模糊，本作在回合制的基础上进行了拓展，引入了即时战略游戏的特性。同时回合制的战斗方式可能会让人联想到“《风来之西林》系列”，每一回合的行动都会引起整个游戏世界的同步改变。玩家需要营救在各个星球失踪的科学家们，游戏的解谜要素和战斗结合比较紧密，比如打死之后会自爆的敌人可以引诱去炸墙壁，打烂岩石可以砸破怪物护甲，与此同时天空中还经常会有陨石掉落，所以精确计算场景中各种要素的行动轨迹是非常必要的。本作还有类似RTS的迷雾系统，只要是玩家没有走过的地方就全都是暗的，这种设定无疑为探索增加了紧张感，而如果遇到一些不太确定的狭窄通道，玩家可以尝试利用相位跳跃技能直接穿越。画面下方还有一个行动回合计数器，每个关卡结束后系统会根据其数值大小以及宝物和营救的科学家数量给出综合的评定。由于游戏比较注重策略思考的过程，所以整体节奏难免会有些偏慢。



推荐给　忍者题材游戏爱好者・对动作解谜类作品感兴趣的玩家

3DS

疾风兔丸 谜之机关城

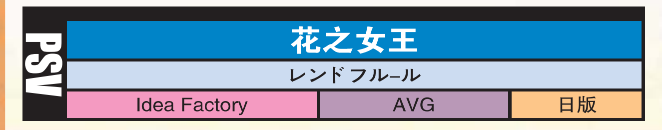
疾风のうさぎ丸 –谜のからくり城–

Arc System Works | ACT | 日版

2012年发售的《疾风兔丸 恩惠之珠与封魔之印》是一款颇受玩家好评的动作解谜游戏，时隔3年之后其最新作继续登陆3DS平台。虽然视觉表现效果相当有限，但日式的像素画风却略带当年SFC游戏的味道。作为一名身手矫健的忍者，主角需要在关卡中通过跳跃、挂绳等技能突破重重障碍营救女忍者，并把她带往指定地点。别把这个营救过程看得太简单，由于大部分谜题都是动态的，所以对玩家的操作和规划能力都是不小的挑战。比如石块可以放在敌人头顶，当它们跳起来的一瞬间，顶起来的石块就能当作平台利用。而那些不断移动或伪装成草坪的陷阱更是坑爹，即使玩家精心搭建好平台后也还是需要小心翼翼。相比前作，游戏在玩法上并没有太大的改变，除了新的关卡，就只追加了一个并没有什么太大用处的称号系统，整体而言更像是一部资料篇。如果是没有玩过系列作品的玩家，还是很值得一试。



推荐给 乙女类游戏爱好者・喜欢帅哥的女性玩家



作为一款并不主流的乙女类游戏，《花之女王》获得日本媒体的高评价着实让人意外。首先场景、人物立绘都十分的细腻，就连对话的字体也透露着淡淡的优雅气质，玩家要扮演一名脱俗的女神在凡间挑选4名守护骑士与自己共同复兴整个世界。游戏整体格调感觉很高，但既然是乙女游戏那就免不了要让女主角在各种帅哥之间周旋，在推进剧情泡帅哥的同时，玩家需要根据对话选项来收集情报、选择剧情分支，一旦收集到关键信息对话栏就会蹦出“Get Information”的提示。独创的“Ravir系统”能较为真实地体现出对话时角色之间关系的微妙变化。作为一款原创作品，本作不仅仅拥有扎实的剧情，并且在Extra模式中收录了不少CG图片、动画及音乐欣赏，内容的丰富程度比起同类游戏单独发售的Fandisk也毫不逊色。



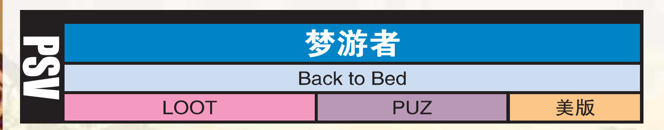
推荐给 跑酷游戏爱好者・喜欢休闲游戏的玩家

3DS	跳跃勇者		
	ジャンプ勇者		
	日本Columbia	ACT	日版

近几年跑酷游戏以短平快的特点在智能手机上大放异彩，同为移动平台，不少开发者如今也尝试着在掌机上开发这一类型的游戏。《跳跃勇者》第一眼看上去很像传统的横版2D动作游戏，场景的结构和内容相对于一般的跑酷作品而言要更加丰富。玩家操纵的勇者会在地牢、城堡、云层等主题关卡中狂奔，不同场景中的陷阱机关也有较大区别，玩家需要利用不同勇者的特性去突破。比如巫师拥有滑翔的能力，可以跨越一些较大的坑；战士的盾牌可以在一定程度上抵御子弹；公主可以利用瞬移能力在狭窄通道中回避敌人。随着后期关卡越来越复杂，高速的游戏节奏让人有些喘不过气来，而让哪些勇者一起组队攻克关卡成为了策略问题，选择恰当与否直接与难度挂钩。相对于手机平台的跑酷游戏，本作在可玩性上还是下了一定的功夫，轻松却不无脑，钟爱休闲类游戏的玩家值得一试。



推荐给 喜欢动脑筋的玩家・益智类游戏爱好者



《梦游者》是一款移植自智能手机平台的益智解谜类游戏，由于画面风格的原因，难免会被拿来跟大红大紫的《纪念碑谷》相比较，但实际上两款游戏的核心玩法完全不同。《梦游者》中玩家需要扮演一只绿色小狗，引导梦游者Bob安全回到他的床上。关卡开始前，镜头会对当前场景进行一个总览，让玩家大致熟悉环境之后才正式开始。Bob虽然在梦游却并不是四处乱走，每次他碰到障碍物后总是会向右转，玩家可以利用这一规律把关卡中的苹果放到Bob前面，让他碰到之后改变路径。本作比较有特色的地方在于场景中有一些画出来的楼梯，爬上楼梯后可以让小狗在墙壁侧面行走，把2D和3D空间两种维度紧密联系到了一起。中后期玩家往往需要抱着苹果在场地中四处飞奔，并且还要想办法躲避拦路的敌人，不仅要“眼疾”还要“手快”，但小C感觉关卡很多地方设计得太挤，拿起放下道具会有些不方便。相对于智能手机，PSV版并没有添加什么新的要素或内容，不过没有玩过的玩家也不妨一试。



推荐给 BonBon Ribbon兔子的爱好者·喜欢可爱风格的妹子

3DS

萌兔蝴蝶结 心跳装扮绚丽舞会

ぼんぼんりぼん ときめきコーデ·キラキラダンス

Rocket Company | MUG | 日版

三丽鸥的Bonbon Ribbon在妹子中人气颇高，不过平时大都只是在网页、文具或杂志上看到这几只兔子的静态图片，而在8月推出的这款音乐游戏中，这群可爱的小伙伴们会给玩家带来可爱曼妙的舞蹈表演。本作的玩法非常简单，上屏幕的四只小兔子会伴随着欢快的音乐翩翩起舞，玩家只需要关注上下左右四个按键，并按照系统演示节奏按部就班地重现一遍即可。成功演奏后会在画面左下角增加一个PP值，只要累计达到四个之后小兔子们就会变换一次舞蹈队形，看起来非常欢愉。如果玩家觉得兔子身上太单调，还可以选择为它们购置一些小物件在头、手、脖子等部位进行装饰。游戏音乐的整体素质不俗，一些洗脑歌曲两三遍就可以让玩家跟着哼起来，但玩法和模式的变化实在是少的可怜，让人上手之后很快就会失去兴趣。如果已玩惯了《DJMAX》、《DrumMania》此类偏硬核的音乐游戏，那么本作可能并不适合你。



汉化信息台

3DS



●SEGA Games发行的解谜游戏《压缩空间3D》在8月发布了简体汉化版。游戏活用了2D和3D间的切换，玩家需要利用不同的空间来解开谜题。

●3DS平台目前惟一一款“《卡比》系列”作品《星之卡比 三重华丽》在8月发布了简体汉化1.0版，该版本存在部分BUG，但并不影响游戏的进行。

●BNE于2011年推出的竞速游戏《山脊赛车3D》在8月发布了繁简中文版。由于3DS硬件的原因，目前想要正常运行该版本需要用到一些系统字体工具，不着急的玩家可以再等等。

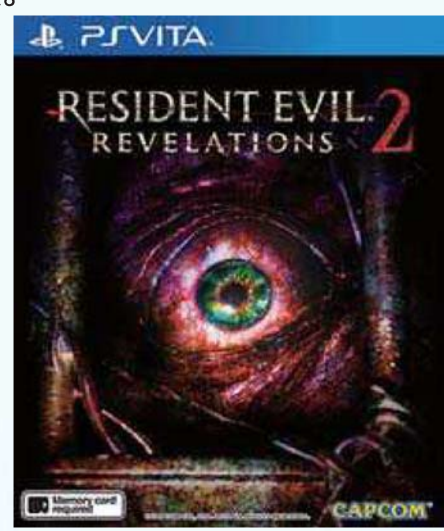
●任天堂的看家作品“《口袋妖怪》系列”最新作《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》在9月发布了汉化1.4版本，期待已久的玩家不要错过。

●“《简单下载》系列”的第四作《密室逃脱 南国小岛篇》于9月发布了简体汉化版。主角是一位参加南国避暑度假之旅的普通人，但在旅程刚刚开始时却发现自己被关在了酒店之中。主角要一边了解是何人所为、出于什么目的，一边从酒店中逃出去。



PSV

●《生化危机 启示录2》在9月17日推出了官方繁体中文版，期待已久的粉丝们不要错过。





文 KUNIO 文 苍穹 美编 sienna

最早于2005年在PC上免费推出的《穆拉纳秘宝》是一款8位风格的遗迹探险类动作游戏，该作一经推出就广受好评，后来于2012年在Wii平台和Steam上发售了16位重制版，今年《穆拉纳秘宝EX》也陆续在PSN各服务器上提供付费下载。本作秉承了原作的所有要素，对游戏内容进行了一定的调整并增加了图鉴功能，让玩家可以随时随地地回忆在穆拉纳遗迹中探索人类文明起源秘密时的所见所闻。游戏如今成为了9月PS+免费游戏中的一员，之前没有体验过的玩家不妨赶紧下载尝试一下。

ACT	动作	
PSV	穆拉纳秘宝 EX La-Mulana EX	
Rising Star Games	港版	2015年3月10日
对应PSV TV	1人	155港币

系统介绍

本作继承了2D经典游戏《恶魔城》与《魔界村》的衣钵，在《恶魔城》的游戏模式和《魔界村》的硬派动作风格的基础上，又加入了许多类似《夺宝奇兵》的考古要素。玩家要通过阅读石碑上的碑文以及其他壮志未酬的考古学者们的遗言，解开隐藏在房间中的机关、获得重要道具，从而扩展自己的探索范围，最终获得所有人类文明发祥的力量源泉——“生命的秘宝”。

标题画面

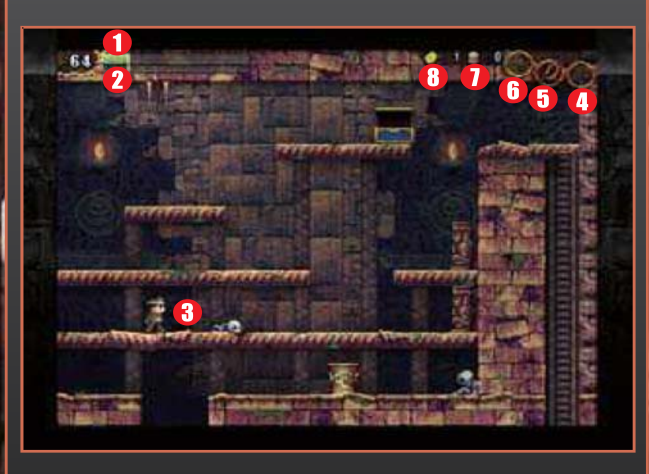
选项名	作用
START	开始游戏
CONTINUE	在最后的快速存档处继续游戏
LOAD	选择存档文件继续游戏
TIME ATTACK	竞速模式
OPTION	设定

冒险笔记1 游戏中可以看到很多不同国家的神祇，比如中国神话的蚩尤、玛雅文化的羽蛇神、印度教的创造之神梵天、希腊神话的赫尔墨斯等。比较有趣的是，如果仔细看某个壁画甚至可以发现摆着经典Pose的迈克尔·杰克逊。

按键控制

按键	作用
方向键←/→	控制主角移动/控制光标
方向键↑	登上梯子/进入房间/控制光标
方向键↓	爬下梯子/离开房间/使用砝码触发机关
×	跳跃/确定
□	使用主武器
○	使用副武器/取消/推进对话
△	使用道具/在暂停画面中切换到圣杯画面
L	切换主武器/切换手提电脑界面标签
R	切换副武器/切换手提电脑界面标签
START	暂停游戏/显示地图
SELECT	打开手提电脑界面

游戏界面



1 生命槽：显示主角当前的生命值，收集道具“生命的宝玉”可以提高生命槽上限。

2 灵魂槽：击倒敌人后可以收集掉落的灵魂石，当灵魂槽储满后能回复生命值。

3 卢米萨·小杉：玩家所控制的主角。

4 副武器：非常便利的飞行道具，但是使用的时候请注意残弹量。

5 主武器：主要的攻击手段，初期使用鞭子，随着冒险的深入可以收集更加强力的武器。

6 可使用的道具：解开遗迹中各种机关所必须的道具，通过手提电脑切换。

7 砝码：用于触发压力机关的道具。

8 金币：用于购买各种道具以及弹药。

电脑界面

平时按SELECT键可以打开电脑，然后通过L/R键切换页面，具体分为5种标签。注意在没有配备防水壳和绝热壳的情况下，是无法在水下或岩浆中使用电脑的。

道具标签（Item）



1 主武器：当前可以使用的主武器，是主要的攻击手段。

2 副武器：当前可以使用的副武器，皆为飞行道具，使用时需要注意残弹量。

3 主动道具：主动使用的道具，在特定场景下按△键使用。

4 信息：显示光标选定的道具的作用和说明信息。

5 被动道具：已收集的被动道具，无需使用就能发动效果。

6 纹章：已收集的纹章，用于解开有相同纹样的机关。

7 当前状态：显示游戏总共经过的时间，当前金钱、砝码以及显示已装备的道具呈现在主角身上的样子。

应用程序标签（Soft）



1 应用程序：已经收集的应用程序。不同的应用程序能发挥不同的作用，某些程序组合后还有特殊效果。

2 已安装的应用程序：目前实装到手提电脑中的程序。

3 储存空间：显示储存空间的使用量。初

期容量为1000M，随着游戏的推进，升级电脑后容量为2000M。

❹ 信息：显示光标选定的应用程序的作用和说明信息。

邮件标签（Mailer）



❶ 邮件标题：显示所有收到的邮件，未读邮件为红色。

❷ 邮件正文：当前打开的邮件正文。

图鉴标签（Book）



❶ 图鉴类别：按照所属类别区域对所有生物进行分类。

❷ 生物外观：显示生物的外观、编号和名称。

❸ 生物属性：显示生物的生命值、魂石数、以及死亡后可能会掉落的道具。

❹ 介绍：图鉴对应生物的详细介绍。

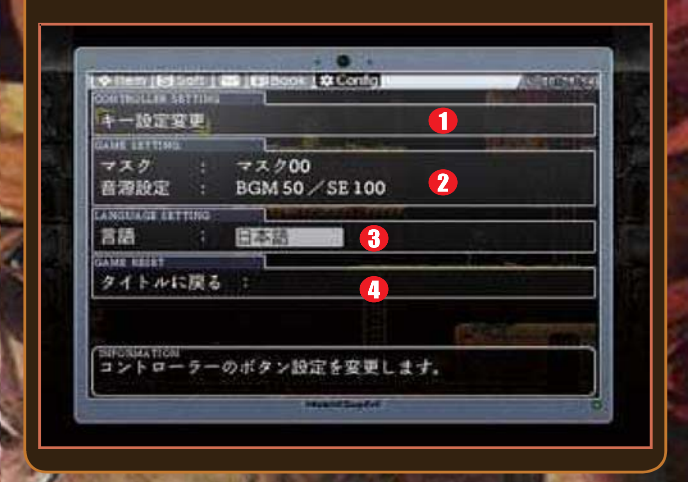
设置标签

❶ 按键设定：修改按键对应的操作。

❷ 游戏设定：修改填充背景图以及音乐（BGM）、音效（SE）。

❸ 语言设定：设定游戏的语言，可选择英文或日文。

❹ 回到标题：返回标题画面。



场景要素

在遗迹中有着各种各样的物品等待玩家探索，作用各不相同，有的可存放道具、有的触发陷阱坑人，所以了解这些要素各有什么作用是非常必要的。

名称	图例	作用
圣杯石碑		对冒险进度进行储存，在获得圣杯后用扫描仪可以激活圣杯石碑，令主角能够在已激活的石碑间进行传送
温泉		受伤后泡在温泉中可以徐徐回复体力，是游戏中为数不多的生命值回复手段之一
宝箱		存放着有用道具的宝箱，需要解开谜题后方能解锁。用武器击打解锁后的宝箱，可以获得其中的道具
石碑		上面写满了用古代文字编写的暗示，使用扫描仪可以查看
金币箱		里面存放有大量金币，想要获得它需要多费一些功夫
武器箱		保存着重要物品的箱子，勉强靠蛮力解除的话是会遭天谴的
压力开关		通过砝码来触发的压力开关，多用于解开谜题，但某些开关触发的却是陷阱
地刺		从高处落到地刺上时会受到大量伤害，但是从地刺旁横向通过的话却不会受伤
壶		非常常见的壶，可以用武器破坏，里面一般存放着弹药、砝码或金钱
门		进入小房间的门，进入后可以发现隐藏商店或是交谈对象
天罚之眼		在有天罚之眼存在的房间中攻击错误的物体时，会受到闪电攻击
铁块		持续按方向键可以推动，一般用于触发特定的压力开关
陷阱		平时与普通地板没有区别，但是当主角经过后会打开的陷阱

穆拉纳遗迹入口处的分裂状门，原型来自于巴厘岛随处可见的天堂门，也称善恶门。

主武器

主武器全部为近战武器，不同的武器适用于不同的场合，可以视情况通过L键进行切换，是遗迹冒险中的主要攻击手段。

武器名	图例	伤害	说明
鞭子		2	初始武器
铁链鞭		4	铁链制作的鞭子，比鞭子攻击力更高
连枷鞭		8	在铁链鞭的末端增加一枚铁球而制成的鞭子，拥有最强的攻击力
匕首		3	轻便小巧的匕首，可以打出极快的攻击，如果使用不当可能会伤到自己
钥匙剑		2～6	剑体中央附有钥匙一样的机关，拿在手里并没有什么特别的感觉，但是似乎隐藏着不可思议的力量
战斧		5	可以施展从上到下纵劈的重武器，攻击范围弥补了攻击速度的缺点
日本刀		5	可以使出居合斩的东洋武器，攻击方式为下盘斩击，由于没有刀鞘，所以无法使出二段连击

副武器

副武器拥有各种各样的特殊效果，主要用于解谜以及命中主武器攻击范围以外的敌人。但某些副武器甚至会对自己造成伤害，可以视情况通过R键自由切换。

武器名	图例	说明
手里剑		日本忍者的标配，每次最多丢出3枚，持有上限为150枚
地滚手里剑		扔出之后在地面上向前滚动，直到碰到敌人或墙壁才会消失，每次最多丢出1枚，持有上限为100枚
大地之矛		可以穿过地板，攻击下层的敌人，每次最多丢出2根，持有上限为80根
信号枪		竖直发射至空中，直到碰到障碍物或达到最高距离时爆炸，主要用于解开关于光源的谜题，每次最多发射1枚，持有上限为80枚
手榴弹		以抛物线方式或者地滚方式扔出，碰到墙壁会反弹，碰到敌人或可以被击碎的物体时爆炸，能炸开隐藏的墙壁，每次爆炸对敌人造成两次伤害，在前一枚爆炸之前最多只能掷出1枚，持有上限为30枚
环刃		丢出后如果碰到敌人或者可击碎物体时会返回主角手中，如果撞到墙上则会落地，在消失前拾取可以不损失残弹量，每次最多发射1枚，持有上限为10枚
铁蒺藜		在脚下洒出数枚铁蒺藜，对经过的所有生物包括主角造成伤害，在一段时间后消失。每次最多可以使用2枚，持有上限为80枚。
手枪		拥有超高的伤害、极快的射速，可以轻易秒杀前期的BOSS。惟一的缺点是只能通过购买弹药箱的方式补充弹药，连射无限制，最多可以携带3个弹药箱

武器名	图例	说明
弹药箱		用于补充手枪弹药，每箱6发子弹。
小盾		能防御小型敌人的飞行道具，在被打破之后可以在村子里的商店买到新的
白银盾		能防御强力敌人的飞行道具，传说上面被施加了强化魔法，但也不排除是谣言的可能
天使盾		天使将自身封印在其中的盾牌，拥有最强的防御力，能防御住所有敌人的飞行道具
生命宝石		可以将沉睡着守护者的生命护符摧毁的宝石，如果倒卖的话有可能会坐牢

主动道具

主动道具装备后在某些特地的场合下使用，可以达到解谜或获取信息的目的（下表中地图坐标的命名方式请参看“奖杯攻略”部分）。

道具名	图例	说明
手持式扫描仪		配合应用程序reader.exe可以看懂石碑上的文字和已故冒险者们白骨上的遗言
捷德之柱		配合应用程序mantra.exe可以使用指定的咒语
小人玩偶		在巨人墓场中有一处需要证明主角很小的谜题，使用后回到虚幻之门D–3阅读碑文打开通路
勾玉		在毁灭之碑E1房间击败牛头和马面离开房间之后，再回到房间使用
灵魂齿轮		产声之碑B–3中拼图的一部分
时间油灯		冻结时间，使用后需要充能
手提钥匙		激活死灭之碑B–2中的生命十字架，并在之后的BOSS战中用来启动小平台
龙骨		启动圣母之祠B–6的龙形雕像上的机关
水晶头骨		用于双连迷宫L–1的两个骷髅符号之间，以启动通往无限回廊的梯子
容器		盛放三座分散在各处的神像前面的药水
胡椒		在引导之门的C–1区域，对脸状浮雕使用令其打喷嚏可以获得物品
妇女雕像		装备后在太阳神殿E–4的正中央站立一段时间，获得孕妇雕像
孕妇雕像		在月光神殿D–3使用，获得哲学家的陶笛
无限之键		装备后可以打开无限回廊的无限符号
蛇杖		击败百眼巨人所必须的道具
护身符		装备后和长老聊天可以得知关于父亲日记的信息
日记		获得后和长老聊天可以得知穆拉纳护身符的信息
穆拉纳护身符		可以在圣母之祠B–2中收集水晶头骨；在次元回廊C–3收集勾玉；在毁灭之塔E–1收集捷德之柱

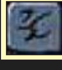
财宝

财宝只要拾取后就可发挥作用，某些财宝本身并无特殊作用，只是作为获取下一件财宝的过渡。

财宝名	图例	说明
Mobile Super X		初始的手提电脑，容量为1000M
Mobile Super X2		初始电脑的升级版，容量为2000M
防水壳		能在水下打开电脑
耐热壳		能在岩浆里打开电脑
海螺		每当解开一个谜题，就会响起一段旋律作为提示
手套		能以更快的速度推开铁块
圣杯		能在已激活的圣杯石碑之间传送
加强圣杯		圣杯激活所有圣杯石碑之后升级而成，用于解开圣母的纹章
破损圣杯		当解开圣母纹章后圣杯破碎，无法使用
伊西斯的吊坠		显示所有仙女召唤点
十字架		免疫鬼魂系敌人的攻击
头盔		能令主角不受影响地穿过瀑布
钩爪		能令主角暂时停留在墙壁上，并通过跳跃向上移动
铜镜		显示某些隐藏的门
真实之眼		获得飞机模型所必需的道具
指环		增加副武器威力
鱼水晶		中和水中的毒素，使主角能在水下停留不损失体力
金属护腕		提高主武器攻速
财宝		获得铁锚所必需的道具
铁锚		能令主角通过女神之塔中逆流的瀑布
飞机模型		清空女神之塔中的女神雕像
哲学家的陶笛		能令主角与四位哲学家对话
羽毛		获得二段跳能力
死亡之书		能对伤害免疫的月亮神殿的小BOSS造成伤害
妖精之服		受到的伤害减半，BOSS除外
经文		对蝙蝠免疫
赫尔墨斯之靴		提高移动速度
伊甸园的水果		能进入伊甸园
双子雕像		能使用双连迷宫的双子大门
手镯		所有的罐子击碎后都可以出现道具
香水		能抵御所有类型的骷髅的第一次攻击
肩甲		攻击后有发光效果，能延长攻击范围，光芒攻击力小于直接击中
多维钥匙		能对伤害免疫的次元回廊的小BOSS造成伤害
冰晶斗篷		减缓主角在岩浆中生命值流失的速度

纹章

纹章分为四种，用来破坏某些房间墙壁上与之符号相匹配的纹章圆盘。圆盘上显示的纹章不一定与手中的纹章角度完全一致，有时需要旋转一定角度才可以。

名称	纹样
诞生纹章	
起源纹章	
生命纹章	
死亡纹章	

应用程序

应用程序类似于《恶魔城 月下夜想曲》中的魔导器，每一个应用程序都有属于自己的功能，在不同的组合之下还能够发挥更多实用的功能。部分应用程序组合后才会生效，具体参看表格。

程序名	图例	作用
reader.exe		能读懂石碑上的古代文字
xmailer.exe		能接收长老发来的电子邮件
yagomap.exe		获取地图后能在暂停画面观看该区域的基本布局
yagostr.exe		与yagomap.exe组合使用后，地图中的特殊房间会用不同颜色标出
bunemon.exe		储存最多10条的NPC对话或碑文

天空水源区域中出现的壁画主要来自美索不达米亚神话，也就是苏美尔神话和巴比伦神话。可以看到诸如巴比伦神话中半人半鱼的怪物厄安内、苏美尔神话中地上与地下之神阿努纳其等。

程序名	图例	作用
bunplus.com		与bunemon.exe组合使用后，储存最多20条的NPC对话或碑文
torude.exe		使主角得以扫描壁画
guild.exe		如果当前房间中有隐藏的商店，会出现提示
mantra.exe		配合护符可以使用咒语
emusic.exe		可以欣赏26首游戏原声
beolamu.exe		与emusic.exe组合使用后，能欣赏全部52首游戏原声
deathv.exe		无实际用途，主要用于与其他应用程序组合
randc.exe		无实际用途，主要用于与其他应用程序组合
capstar.exe		无实际用途，主要用于与其他应用程序组合
move.exe		无实际用途，主要用于与其他应用程序组合
mekuri.exe		无实际用途，主要用于与其他应用程序组合
bounce.exe		无实际用途，主要用于与其他应用程序组合
miracle.exe		无实际用途，主要用于与其他应用程序组合
mirai.exe		无实际用途，主要用于与其他应用程序组合
lamulana.exe		无实际用途，主要用于与其他应用程序组合

程序1	程序2	组合效果
yagomap.exe	yagostr.exe	特殊房间用不同颜色标出
bunemon.exe	bunplus.exe	记录20条碑文信息

程序1	程序2	组合效果
miracle.exe	randc.exe	召唤“治愈妖精”（有大几率失败）
miracle.exe	mekuri.exe	召唤“键之妖精”
miracle.exe	bounce.exe	召唤“武器妖精”
miracle.exe	capstar.exe	召唤“宝之妖精”
miracle.exe	deathv.exe	缩短妖精的重置时间
deathv.exe	move.exe	增加受伤后的无敌时间
Move.exe	randc.exe	死亡后以最小生命值32点的状态原地复活（只限1次）

妖精

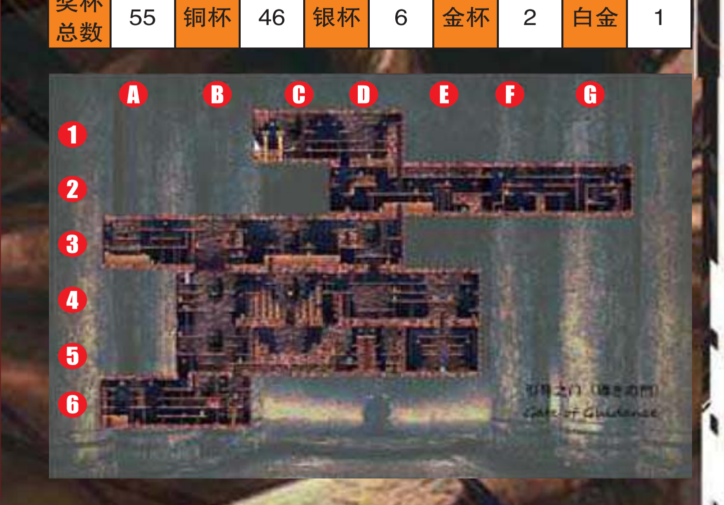
妖精类似于《恶魔城 月下夜想曲》中的使魔，不同的是本作中的妖精只按照功能分为了四种，且每种都只能持续一段时间，当召唤结束后需要一定的时间进行重置。

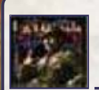
名称	图例	持续时间	作用
治愈妖精		1分钟	持续回复生命值
武器妖精		2分钟	不断发射当前装备的副武器，不消耗弹药，无法使用手枪以及盾牌
宝之妖精		1分钟	增加敌人与场景中的壶被击破后道具的掉落率以及掉落量
键之妖精		2分钟	帮助玩家解开遗迹中的某些谜题

奖杯攻略

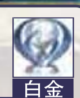
本作的奖杯多达55个，而且获得难度也和游戏硬派的动作风格非常相符，堪称“抖S”。玩家在历尽千辛万苦通关之后，追求白金的过程又是一次更加艰难的旅途。由于本作的地图采用了类似2D《恶魔城》的风格，每个房间的上、下、左、右紧紧相邻，通过房间与房间之间的组合形成一个宏大而且复杂的区域地图。为了方便记忆，后文的奖杯说明对每一个区域的房间都用坐标表示，横坐标统一定为大写英文字母，纵坐标统一定为阿拉伯数字（具体如图）。

奖杯总数	55	铜杯	46	银杯	6	金杯	2	白金	1





Ultimate Archaeologist



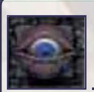
取得条件：完全探索穆拉纳遗迹



Welcome to La–Mulana



取得条件：开启穆拉纳遗迹的入口

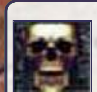


Watch Where You're Whipping



取得条件：遭到天谴

奖杯说明：在有天罚之眼的房间中用鞭子攻击武器箱。

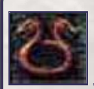


Once You Read It, You Can Never Go Back



取得条件：受到警告

奖杯说明：在巨人灵庙D–1，阅读右上角的石碑。



Twin–Headed Snake



取得条件：抹杀Amphisbaena

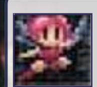


Dear Foolish Adventurer



取得条件：进入困难模式

奖杯说明：困难难度需要在巨人灵庙D–1阅读石碑后开启，一但开启就无法恢复，但是难度相关的奖杯均可向下兼容。



Lights Of The Fairies



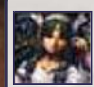
取得条件：得到妖精的帮助



Giant's Rage



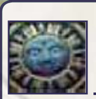
取得条件：抹杀Sakit



The Girl Awakens



取得条件：Mulbruk觉醒

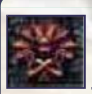


This is La–Mulana: Part II



取得条件：被落日压扁

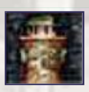
奖杯说明：“作死四部曲”之二，在太阳神殿E–3，死在图标中所示的机关之下即可。



High Speed Beast



取得条件：抹杀Ellmac

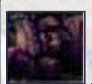


Dive Deep Down



取得条件：潜入盆中

奖杯说明：在巨人灵庙D–5进入天空水源的捷径。

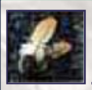


This is La–Mulana: Part I



取得条件：被巨兽踩平

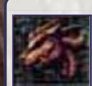
奖杯说明：“作死四部曲”之一，在巨人灵庙D–4，死在图标中所示的机关之下即可。



Seek A Higher Place



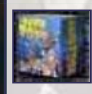
取得条件：获得羽毛



Dangerous Raid



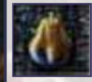
取得条件：抹杀Bahamut



Take A Walk On The Dark Side



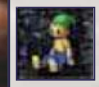
取得条件：获得“Future Development Company”



Eden, Here Was



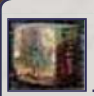
取得条件：发现伊甸园



You Are A Small One



取得条件：证明你确实很小

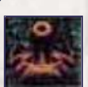


La–Mulana Mania



取得条件：获得“La–Mulana”

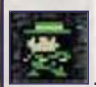
引导之门区域壁画、石像源自墨西哥的奥尔梅克文明。奥尔梅克是已知最古老的美洲文明之一，它存在和繁盛于公元前1200年到公元前400年的中美洲，被认为是玛雅文明之母，使用同样的玛雅历法，同样崇拜羽蛇神。



At The Bottom



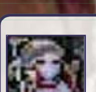
取得条件：抹杀Viy



The World Of 8–BIT



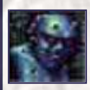
取得条件：开启时间之门的入口



Maximum Power



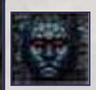
取得条件：获得所有的生命宝石
奖杯说明：总共10颗生命宝石，分别在——地面L–3；引导之门D–1；巨人灵庙F–4；太阳神殿D–4；天空水源A–4；毁灭之塔G–5；产声之碑C–3；双连迷宫C–3；次元回廊C–3；圣母之祠C–2。



Skilled Adventurer



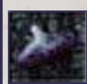
取得条件：在20小时以内完成全部冒险



The Beginning Of Hell And Awakening



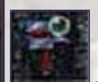
取得条件：抹杀所有守护者



The Four Philosophers Were Awakened



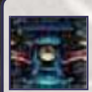
取得条件：获得“Ocarina of The Philosophers”



Read All Of The Paleographies



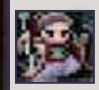
取得条件：学习古代穆拉纳的语言



A One Time Challenge



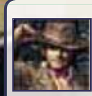
取得条件：挑战精神天平
奖杯说明：一次性通过精神天平谜题后阅读石碑，失败了就读档吧……



Indomitable Spirit

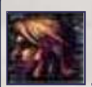


取得条件：在40小时以内达成结局



You Are The Strongest Archaeologist!

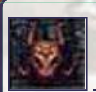
取得条件：完成全部冒险



Slippery Serpent



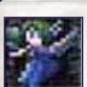
取得条件：抹杀Tiamat



Black Misa



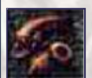
取得条件：抹杀Baphomet



Speed Runner



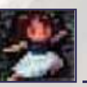
取得条件：在10小时以内完成全部冒险



Ancient Machine



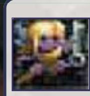
取得条件：抹杀Palenque



Map Collector



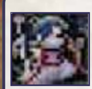
取得条件：获得全部地图
奖杯说明：总共17张地图，有些放在宝箱里，有些则需要装备扫描仪扫描骸骨。具体位置分别在——地面I–3；引导之门C–3；巨人灵庙C–2；太阳神殿C–1；天空水源C–6；灼热洞窟E–1；死灭之碑B–3；双连迷宫D–2；无限回廊A–1；圣母之祠A–3（本地图同样适用于真・圣母之祠）；虚幻之门D–5；巨人墓场D–3；月光神殿B–2；女神之塔C–8；毁灭之塔B–3；产声之碑B–4；次元回廊B–7。



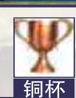
Master Key



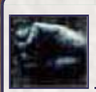
取得条件：解锁所有精灵锁
奖杯说明：精灵锁必须使用“键之妖精”才能解开，位置分别在——天空水源D–4，用于解锁商店；死灭之碑G–5，用于打开时间之门；虚幻之门A–4，用于解锁妖精之服；女神之塔C–1，用于解锁肩甲；地狱圣堂A–7，用于操作机关。



Sound Track Mania



取得条件：获得“Beo La-Mulana”



This Is La-Mulana: Part IV



取得条件：被超级猛拳安抚

奖杯说明：“作死四部曲”之四，地狱神殿D-5，死在图标中所示的机关之下即可。

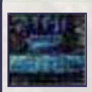


NIGORO MANIA



取得条件：找到所有NIGORO工作人员

奖杯说明：总共有3人，分别是Naramura、Samieru以及dupelx。Naramura在女神之塔D-5的女神雕像当中；Samieru在月光神殿B-3获得战斧位置的正下方，使用战斧或日本刀击穿地板后见到；duplex在虚幻之门D-4右侧的墙里，需要把墙壁破坏才能见到。

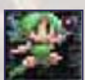


This Is La-Mulana: Part III



取得条件：Shunderia的惊喜

奖杯说明：“作死四部曲”之三，虚幻之门D-4，死在图标中所示的机关之下即可。

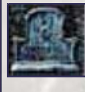


Treasure Hunter



取得条件：开启所有小宝箱

奖杯说明：总共27个宝箱，分别放在——地表K-1、D-3、J-2；引导之门G-2、C-4；巨人灵庙C-1；太阳神殿E-4；天空水源B-9；炙热洞窟E-2、C-1；毁灭之碑B-3；双连迷宫H-3、B-4、B-2（最后只能在逃离时获得）；无限迷宫C-3；圣母之祠B-5；虚幻之门A-4、F-6；巨人墓地C-1；月光神殿B-1；女神之塔E-1、B-5；毁灭之塔E-2；产声之碑E-2、E-6、H-4；次元回廊B-6。

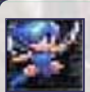


The Gate To Hell Has Opened



取得条件：解锁HELL TEMPLE

奖杯说明：解锁方法略微有些繁琐，具体方法如下——①击败八个守护者；②到太阳神殿与女主对话；③到引导之门C-4的头像嘴中的房间，与NPC对话；④回到地面的I-3区域长老雕像前暂停游戏，主角会停下来吃便当吃完后会睡觉，直到主角睡熟为止恢复游戏，时间会转变为晚上，趁着夜色去长老帐篷与其谈话；⑤到地面K-2区域，通过帐篷左边的墙壁，在通道的尽头有一扇密门与NPC对话；⑥召唤钥匙精灵带到虚幻之门C-5，会开启一个之前无法进入的门，进入门内；⑦进入死灭之碑G-5，来到时间之门D-2，进入并对话；⑧来到死灭之碑I-3，跳向原先壁画位置的黑空洞，会传送到一个岩浆池，在下落切换场景19次之后用鞭子抽右下方的一块墙壁，抽碎后进入门内，再进入之后的门；⑨最后入口就在引导之门E-2房间上半部分的两个骷髅之间，可以由D-2通向D-1的梯子附近向右走进入。

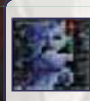


Fairy Light Completionist

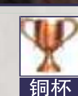


取得条件：在每个精灵点中召唤出一只精灵

奖杯说明：总共10个精灵点，分别在——天空水源D-5；死灭之碑I-5；双连迷宫B-5；无限回廊D-3；圣母之祠B-6；虚幻之门A-3；月光神殿C-6；女神之塔B-5；真·圣母之祠C-5；地狱圣堂C-6。

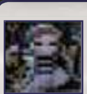


Xelpud's Pen Pal



取得条件：收到所有邮件

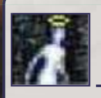
奖杯说明：一个比较坑人的奖杯，37号邮件的触发方式比较恶心，需要读乱码石碑到一定数量，而且这个邮件错过了是无法补的！建议每当遇到新的碑文时读两次，第一次先将reader.exe解除读一遍，然后再把reader.exe恢复之后正常解谜。



This Was Not For Human Eyes



取得条件：完成HELL TEMPLE

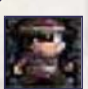


Great 8th child



取得条件：困难模式中打倒所有守护者

冒险笔记5　女主角穆布鲁克是一个不折不扣的“特困生”，游戏中很多时间她都是在睡梦中度过的。有时候女主角睡觉时还会梦见主角性骚扰她、然后说梦话“你怎么能对一个这么天真的少女说那么H的话”。

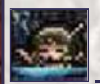


Let's Go Together!



取得条件：所有角色在结局动画中出现

奖杯说明：需要达成全收集、全购买。注意在天空水源D-4有一个叫做Gyonin的NPC，要解锁这个奖杯，就不能拾取海螺、Guild.exe，而是使用键之精灵进入他家店里，令商品更新后购买才可以。

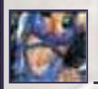


I Love Hot Springs!



取得条件：进入地上的温泉100次

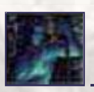
奖杯说明：半血以下回复满算做1次，总共需要100次。



The Masochist King



取得条件：困难模式通关HELL TEMPLE

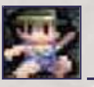


The Hidden Road



取得条件：开启女神之塔的后门

奖杯说明：召唤键之妖精打开死灭之碑G-5的时间之门，并通过时间之门的捷径G-10进入女神之塔。出来后一片漆黑，一直往下走，直到女神之塔的底部，灯光亮起后获得奖杯。需要在正常流程到达女神之塔点灯之前完成。

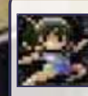


Playful but Lonely



取得条件：所有人都在这，但只有你觉得这是夏天

奖杯说明：先完成如下条件——①获得全部的生命之珠；②全精灵召唤点使用一次；③找到所有隐藏的金币宝箱；④全物品收集；⑤全地图收集；⑥全软件收集；⑦购买特定商品；⑧困难模式通关；⑨地狱神殿通关。地狱神殿通关后能获得泳衣，穿着打败最终BOSS即可解锁奖杯。

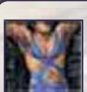


Running out in the open!



取得条件：所有人都感受到了夏季气氛

奖杯说明：与前一个奖杯类似，惟一不同的是获得泳衣后，先回到太阳神殿C-3与女主角触发剧情，然后再打败最终BOSS。



This isn't even my final form!



取得条件：不使用妖精之服通关HELL TEMPLE

奖杯说明：在获得妖精之服之前通关地狱圣堂。

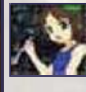


Curry Addict



取得条件：在多种状态下吃咖喱

奖杯说明：按START键进入暂停画面，主角会开始掏出便当吃咖喱，但注意并不是开始吃就可以，而是得等吃完咖喱睡熟之后才算。具体状态包括——①普通的站立状态；②从高空落下时被敌人碰到，处于受伤状态下落地；③被敌人碰到，处于受伤状态；④站在温泉中；⑤水中游泳状态；⑥岩浆中游泳状态；⑦冰上滑行状态；⑧BOSS场景mother第1形态；⑨BOSS场景mother第2～5形态；⑩最后逃跑阶段，开始倒计时后。

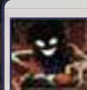


All I need is one arm.



取得条件：不使用副武器消灭全部守护者

奖杯说明：在PSV版中，副武器使用与否的评判标准与Steam版不大相同。具体指的是不允许副武器发射，但是盾牌除外，所以某些通过自残赚取无敌时间躲技能的技巧在PSV版不可用。



All I need is one finger!



取得条件：困难模式下不使用副武器消灭全部守护者



从恢宏的地图到关卡中机关的设计，每一个地方都能感觉到制作组的用心，十分耐玩。但是过于硬派的难度，很容易令像笔者一样的动作游戏苦手望而却步。但是深玩下去就会发现，本作其实就像一盘热辣辣的麻婆豆腐，虽然初入口时麻辣口味直冲脑顶，但是细细品味就会发现其中刺激却带着细腻的滋味，以及制作人非常走心的巧思。总之，本作推荐给热爱探索收集以及硬派动作游戏的玩家们。

正如标题，这是一款玩起来“暖洋洋”的游戏，琳琅满目的萌猫和慢悠悠的节奏很适合喜欢悠闲类游戏的玩家。钟爱“《怪物猎人》系列”的玩家能在本作中发现很多已经烂熟于心的要素，此外也有不少惊喜，比如往日凶残狂暴的怪物竟摇身一变，变成了想要抱在怀里揉玩一番的萌物，在萌化的村子中转一圈，感觉整个人都被深深地治愈了。除了萌系元素外，本作的可玩要素也非常丰富，足够慢慢把玩，相信无论新玩家老玩家都能从中找到属于自己的乐趣。

文 黑落 编 苍穹 美编 香山

SLG	模拟	
3DS	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村 DX モンハン日记 ぽかぽかアイル－村 DX	
Capcom	日版	2015 年 9 月 10 日
对应邂逅通信	1 人	4309 日元



标题菜单

选项	功能
はじめから	开始
つづきから	继续
オプション	系统设置（调节音量）
デ－タ引き継ぎ	数据继承（继承《怪物猎人4 G》存档获得道具与PP点数）
ギャラリ－	鉴赏模式
ダウンロ－ト	下载

游戏菜单

按 START 键呼出的菜单功能如下。

选项	功能
村内移动	村内地点移动
村の状况	村庄的状况
アイテム	道具
村クエスト	村任务
村の仲间たち	村里的猫猫伙伴
パンフレット	村名片
カルチャ－ショック	文化冲击
システム	系统设置（调节音量）



按 L 键则可以呼出信息栏。

项目	解说
左上角时钟	今日的时间进度
右上角日期	游戏经过的天数
今日の采取运	今日的采集运势
ぽかぽかポイント	农场点数
村の仲间たち	村里的伙伴
综合仲良し度	综合好感度



游戏操作

按键	功能
十字键	选择
滑杆	移动/选择
R键+滑杆	奔跑
A键	确定/骑乘
B键	取消/跳跃/滑翔（快速双按）/滚动（走动时）/滑地（奔跑时）
X键	打开对象相关菜单
Y键	采取/送礼/抱起
L键	呼出上屏信息栏
R键	提出、中断、刷新指令（村外探险时）
START/SELECT	呼出菜单



本作在玩法上大致分为三大部分：村庄生活、收集与培养艾鲁猫、集会所任务冒险。

在村庄生活部分，玩家可以通过村子提供的设施，如牧场、田地、捕虫场、挖掘场等收集各种各样的素材。素材换成扩张所需的PP点数，对村子进行进一步的扩张或设施升级，能使玩家得到更高级的素材，换取更多的PP点数。素材的作用十分广泛，除了建设村子外，还可以在人类“ネコバア”处换取猫猫，或赠送给猫猫提高好感度，以及其他用途。

集会所任务冒险部分处处都是“《怪物猎人》系列”的影子，任务分下位、上位以及G级任务，玩法类似横版过关，不同的是玩家并非直接操控，而是通过输入指令控制猫猫进行采集、战斗等一系列行动。冒险中猫猫的职业类型会影响到指令的变化，因此根据任务的性质选择合适的猫猫十分重要，玩家可以自由搭配。

数量过百的艾鲁猫是游戏的灵魂所在，本作着重体现的是萌与悠闲这两大要素，一举一动都充满了萌力的艾鲁猫想必能让玩家燃起熊熊的收集欲望，建立一个热热闹闹的、充满萌猫的村子。游戏的要素十分丰富耐玩，下面就为大家逐一介绍。



村庄生活



村庄生活是游戏的基础部分之一，解锁各个设施地点后，玩家能进行采集、钓鱼、挖掘、捕虫、赛猪等一系列悠闲活动，并从中获得各种各样的素材。按L键可以观看“今日の采取运”，星数越多越容易在采集素材时得到好素材。在艾鲁猫“记录系”处按X键呼出菜单，选择“ぽかぽかポイントショップ”就能将素材换成PP点数，PP点数可用于扩张村子的设施地点或者进行开宴会等活动。下面给出有关设施的作用和解锁方式。

名称	作用	解锁条件
ギルド	在这里接受集会所任务进行冒险，能获得许多村子里得不到的素材，任务分下位、上位、G级	支付1000点PP点数后在次日建成
こもれびの巣	孵化怪物宝宝的地方。在集会所探索任务中得到“ぽかぽかの卵”后放在巢中，次日便能孵化怪物宝宝	艾鲁猫“邮便屋”成为伙伴、ギルド扩张到等级2后，经过5天
广场	能建设召开宴会的设施“宴ショップ”和给艾鲁猫进行G级认定的设施“Gメダル交换ショップ”	游戏开始
田	生产野菜的设施，在艾鲁猫“农场长”处按X键呼出菜单，选择“生产资源提供（田）”并提供1个“田の肥料”，能在田地里采集素材20次	艾鲁猫“农场长”成为伙伴
渔场	能钓鱼获得鱼素材的设施，在艾鲁猫“渔场长”处按X键呼出菜单，选择“生产资源提供（渔场）”并提供1个“钓りのエサ”，能在旁边的桥上钓鱼20次	完成村任务“渔场长のお愿い”，艾鲁猫“渔场长”成为伙伴

名称	作用	解锁条件
牧场	能饲养动物“ポポ”并从中获得素材。在艾鲁猫“マギバ系”处按X键呼出菜单，选择“生产资源提供（牧场）”并提供1个“牧畜の饲料”，能在ポポ身上采集素材15次	完成村任务“コポポ探し”，艾鲁猫“マギバ系”成为伙伴
挖掘场	能产出矿产素材的设施。在艾鲁猫“挖掘长”处按X键呼出菜单，选择“生产资源提供（挖掘场）”并提供1个“挖掘の油”，能在此挖掘矿石素材20次	完成村任务“挖掘场を作ろう”，艾鲁猫“挖掘长”成为同伴
虫捕り场	能产出虫类素材的设施。在艾鲁猫“虫捕り系”处按X键呼出菜单，选择“生产资源提供（虫捕り场）”并提供1个“虫捕りのミツ”，能在此捕虫20次	完成村任务“虫捕り系の大事なモノ”
长屋	艾鲁猫住所。在人类“ネコバア”处可以用素材换取艾鲁猫，换得的新猫猫次日就会出现在村子里	游戏开始
ブ–ギ–パ–ク	能进行赛猪小游戏	完成村任务“ブ–ギ–パ–ク”
ネコ地藏广场	位于广场南侧的特殊设施，能发生艾鲁猫聚集在一起的特殊活动。通过复数艾鲁猫能移动“ネコ地藏”，使用位于其下方的温泉	完成村任务“もっとぽかぽか计划”
温泉	能提升艾鲁猫好感度以及回复艾鲁猫疲劳度的设施	开启集会所G级任务后，完成村任务“ココ掘れ、温泉！”
ツ–サイド キッチン	能提升艾鲁猫在集会所探索任务中技能效果的设施	完成村任务“オシャレ海岸食堂”
プ–ギ–田	G级素材生产设施。能采取到“牧畜の饲料”和提升技能效果的道具“スキルアップの实”	完成村任务“ピンク色の田”
远洋いかだ	G级素材生产设施。能采取到“挖掘の油”和提升技能效果的道具“スキルアップの实”	完成村任务“リ–ルのいかだ作り”
が–グア牧场	G级素材生产设施。能采取到“虫捕りのミツ”和提升技能效果的道具“スキルアップの实”	完成村任务“とべない鸟”
タク爆弹挖掘场	G级素材生产设施。能采取到“田の肥料”和提升技能效果的道具“スキルアップの实”	完成村任务“崖の上のルナ”
虫捕りの木	G级素材生产设施。能采取到“钓のエサ”和提升技能效果的道具“スキルアップの实”	完成村任务“ツバキがんばる”

文化冲击



艾鲁猫在遇到新鲜事物时会受到文化冲击，屏幕随即出现“カルチャ–ショック”字样，同时获得SP点数，该点数可以在村设施“ギルト”内艾鲁猫“モガ”处进行消费。消耗SP点数能改变村子的文化流行情况，对村子整体产生影响，如改变艾鲁猫的对话、艾鲁猫的聚集地点等。另外在收集“ブ–ギ–パ–ク”内的猪猪“ブ–ギ–”时，猪猪出现的时机也与文化冲击点数相关。获得文化冲击SP点数的途径包括：①获得新素材、②获得新情报、③获得重要道具、④探险中食用新类型植物、⑤遇见新怪物、⑥完成重要任务。

下表为文化冲击点数消费的说明。

名称	说明	SP点数
普通	果然普通的生活最棒了，按照自己的想法普普通通地生活	300
お祭り	人生就是一场祭典，大家每天都歌唱跳舞，充满笑容地生活	900
まったり	人生许多事情都急不来，悠闲又暖洋洋地生活	1400
サバイバル	人生就是一场战斗，保持着随时可能被敌人袭击的危机感	1800
控えめ	人生最关键就是要低调，不让别人发现，低调地静静地生活	900
ラブラブ	人生最重要的就是爱，更亲近、充满爱地生活	1200



猪猪乐园



猪猪乐园“ブ－ギ－パ－ク”开启后，就可以进行赛猪小游戏。本作的猪猪数量达21只，收集起来需花费些时间。在比赛开始前，玩家可选自己喜欢的猪猪，每个猪猪都有自己擅长的方面。在选好后可以给猪猪喂食“エサ”提高其能力，具体参看下表。

喂食	效果
気になる実	反应能力上升2
インインの实	耐力上升1
ドッカンの实	拦截能力上升2
ぽかぽかの实	耐力、拦截能力上升1，反应能力下降1
黄金ミツの实	除最高速能力外全部上升1

比赛共有5张地图可选，跑道长度可选短、中、长，比赛回合数“セット”最高可选3回。设置好各项后开始比赛，按键操作如下。

按键	功能
十字键→	加速
十字键←	减速
十字键↑↓	上下移动/（连点）上下快速移动
B	跳跃
X	拦截
A	使用道具

比赛中各种道具的功能如下，得到复数蘑菇或者复数爆弹则能使用复数次的对应道具。比赛胜出即可获得农场点数和素材。

道具	效果
棕色蘑菇	冲刺
白色蘑菇	无视障碍物冲刺
绿爆弹	直线射击前方对手
红爆弹	在前方对手头上落下攻击
青爆弹	攻击最近的对手

艾鲁猫收集与培养



艾鲁猫的数量和种类繁多，收集各种各样的萌猫是本作的一大乐趣。收集艾鲁猫的途径包括：①对话后自动加入、②完成指定的村任务再与其对话、③在长屋的人类“ネコバア”处用素材换取。每只艾鲁猫都有好感度的设定，玩家通过赠送艾鲁猫素材或者开宴会、泡温泉等行动增加其好感度，艾鲁猫的好感度会影响该猫猫在探险任务中的强度，因此提高好感度十分重要。需要说明的是，带有心型符号的素材是适合提高好感度的素材，但同一种带心型素材送给不同种类的艾鲁猫提升的好感度数值不同，要想得到最佳的提升效果，需遵循以下送礼原则：男性艾鲁猫送骨头类素材；女性艾鲁猫送花；小孩艾鲁猫送虫子；大人艾鲁猫送食物；像“ポポの毛”和“元盘石”这类无固定分类的心型素材送给淘气艾鲁猫、元气艾鲁猫或老人艾鲁猫。提升好感度比较推荐的素材是“虫捕り场”能出的虫子“オオナナホツ”，另外开宴会能同时提高复数艾鲁猫的好感度，可以多多利用。下面列出一些主要的艾鲁猫成为伙伴的条件，它们在游戏中能为玩家提供重要的帮助。

名称	加入条件
长老	游戏最初自动加入
情报屋	游戏最初自动加入
见习い受付娘	发生村活动“见习い受付娘”：集会所达到等级1
イモ－ト	发生村活动“イモ－ト登场”：集会所达到等级2
管理人	完成村任务“管理人のおじいちゃん”：按Y键将长老抱起，移动到艾鲁猫“管理人”身边
农场长	完成村任务“农场长クイズ”：其提出的三个问题全部回答正确，一天可回答一次
マキバ系	完成村任务“コポポ探し”：在集会所任务“のんびりポポ狩り”中找到“コポポ”将其带回村子

名称	加入条件
挖掘长	完成村任务“挖掘场を作ろう”：交付3个“挖掘の油”
虫捕り系	完成村任务“虫捕り系の大事なモノ”：在渔场旁边的桥上钓鱼，有一定几率钓到任务所需物品，将物品交付
料理长	完成村任务“とりゅふ探し”：乘坐猪猪到海岸上方探索得到任务所需物品，将物品交付
タル爆长	完成村任务“タ–ル–家のタル爆弹”：交付素材3个“はじけイワシ”、1个“ネジヤンマ”、1个“元盘石”
记录系	完成村任务“记录系の说明”：交付采集到的道具
工艺家	完成村任务“スラン工艺家”：交付素材“シモフリトマト”、“アオイキノコ”、“黄金鱼”
交易长	发生村活动“交易长、仲间に”：集会所达到等级1
建筑家	完成村任务“スラン工艺家”：交付素材“シモフリトマト”、“アオイキノコ”、“黄金鱼”
衣装系	发生村活动“衣装系登场”：集会所达到等级2并经过1天
馆长	发生村活动“展示室”：集会所达到等级2
歌姬	完成村任务“歌姬と歌作り”：与其对话选择选项“动物の鸣き声ではなく”、“歌にふさわしい言叶”
园长	完成村任务“ブ–ギ–パ–ク开园”：将4只ブ–ギ–带到艾鲁猫“园长”身边
占い师	发生村活动“占い师登场”：开启设施“ブ–ギ–パ–ク”
ユクモ受付娘	完成艾鲁猫“ネコ–ト”提出的集会所任务“海の王者ラギアクルス”：开启集会所G级后完成一系列村活动
番台	完成村任务“ココ掘れ、温泉”：艾鲁猫伙伴到达100只后发生移动ネコ地藏的村活动
ニャン次郎	完成村任务“老山龙がやってきた”：完成集会所任务“老山龙がやってきた”
邮便屋	完成村任务“邮便屋さん、仲间に”：游戏开始5天后
团长	完成村任务“すけっとアイル–、仲间に”：艾鲁猫“ランチ”、“ルナ”、“エビカ”成为了伙伴
看板娘	完成村任务“すけっとアイル–、仲间に”：艾鲁猫“ランチ”、“ルナ”、“エビカ”成为了伙伴
レギオス	完成村任务“すけっとアイル–、仲间に”：艾鲁猫“ランチ”、“ルナ”、“エビカ”成为了伙伴

集会所任务冒险



开启集会所后，可以在集会所接受任务出外探险，与正统“《怪物猎人》系列”一样，本作的集会所任务也分下位、上位、G 级三个等级。玩家在集会所前台艾鲁猫处按 X 键呼出菜单，第一个选项是接受任务，第二个选项是完成过的任务，第三个是编成艾鲁猫队伍。每次冒险玩家最多可带 12 只艾鲁猫，艾鲁猫的种类、疲劳度和好感度会影响到玩家在冒险时的操作。艾鲁猫的职业影响冒险中发出的指令选项，如带上的挖掘职业艾鲁猫较多，则指令更容易出现“挖掘”图标。艾鲁猫疲劳度则影响冒险中指令发出速度和艾鲁猫行走速度。在队伍编辑界面中，艾鲁猫的疲劳状态可通过猫头图标观看，蓝色表示非常兴奋、绿色表示一般状态、黄色表示疲惫、红色表示非常疲惫，疲劳度能在“料理长”处吃饭进行回复。另外好感度影响艾鲁猫的能力，好感度越高，艾鲁猫的耐力和攻击力就越高。在探险中，R 键能强行提出、中断、刷新指令，下面对集会所任务探险中的指令进行说明。

图标	名称	说明
	前进	前进，疲劳度不同的艾鲁猫前进速度不同
	后退	后退，疲劳度不同的艾鲁猫后退速度不同
	慢慢前进	慢慢前行
	慢慢后退	慢慢后退
	爬行前进	爬行前进
	爬行后退	爬行后退
	下潜	潜入地下，可躲过怪物攻击
	剥取	对象为怪物，一部分怪物可直接剥取素材，一部分怪物需要进入睡眠、晕迷等特殊状态才可以剥取
	攻击	对怪物进行攻击
	发射炸弹	对怪物使用炸弹
	歌唱	可解除异常状态
	发现	发现隐藏怪物
	采取	对象为植物类，进行素材采取

图标	名称	说明
	抛弃	对象为植物类，直接将对象往后抛弃，不受该植物的异常状态影响
	投掷	对象为植物类，朝怪物投掷植物对其附加效果
	食用	对象为植物类，直接食用植物，“アオイキノコ”可回复生命槽
	采矿	路过矿石地形时使用，获得矿石素材
	钓鱼	路过有水地形时使用，获得鱼类素材
	捕虫	路过草丛地形时使用，获得虫类素材
	跳舞	使对方停止行动

图标	名称	说明
	催眠	一定几率使怪物睡眠
	摇树	能使树上的果实掉落，再进行采取
	吓唬	让怪物离开
	白旗	中断任务返回村子
	休息	无意义的指令
	睡眠	艾鲁猫进入睡眠，回复生命槽
	采蜜	采取蜂蜜

孵蛋系统



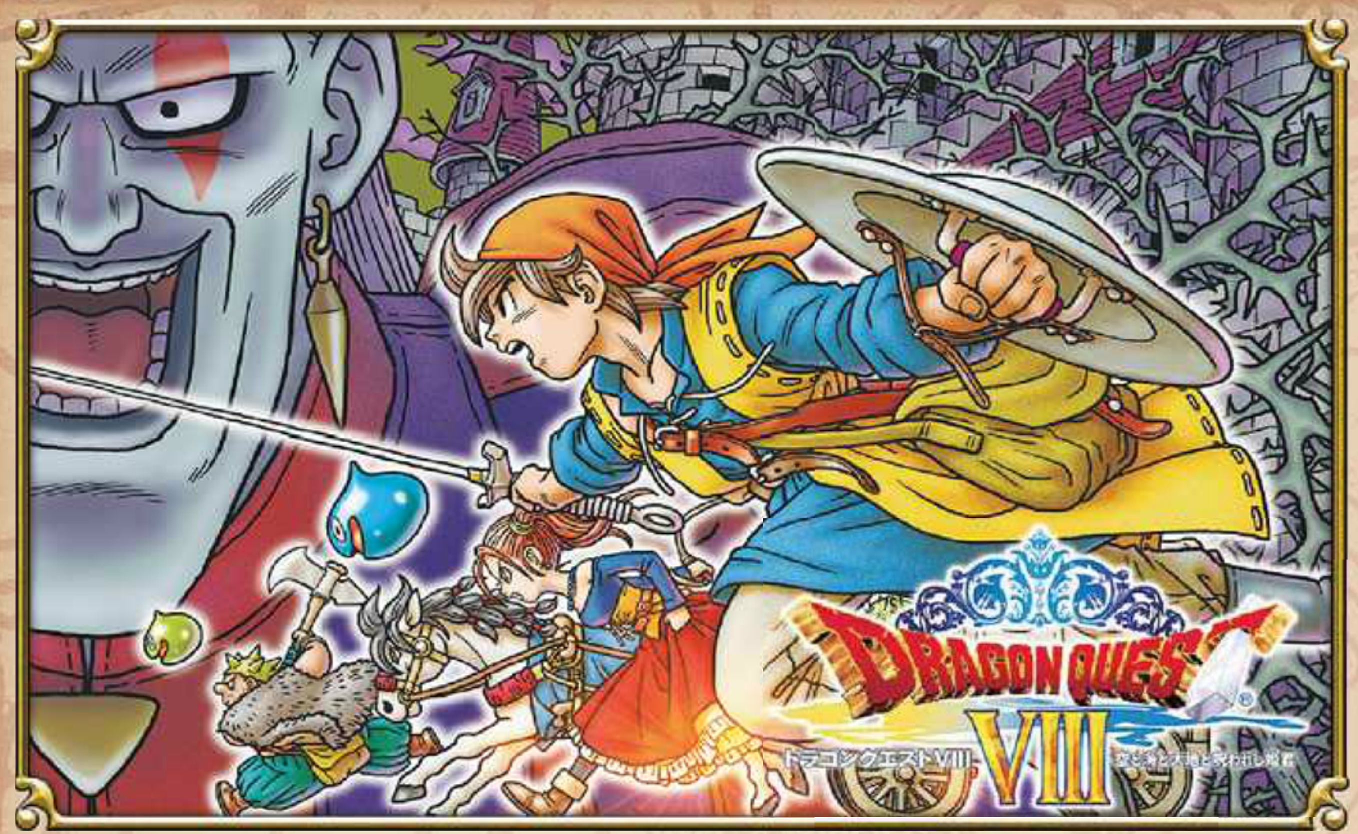
在某些特殊的探险任务中，玩家可以在怪物巢穴中获得怪物蛋“ぽかぽかの卵”，将其带回并置于“こもれびの巢”中间的小巢，在次日就能孵化出可爱的怪物宝宝，这也是本作的新增要素。孵化后经过一天，玩家即可对怪物宝宝赠送素材提高其好感度。随着好感度的上升，怪物宝宝的外表会受活动“工艺家のイタズラ”影响而发生变化，还会触发怪物宝宝的外出活动，为玩家带回各种道具。怪物宝宝在好感度上升到MAX时，玩家能获得素材“极上ドングリ”，价值6000PP。

本作的怪物宝宝只有三种，分别是大怪鸟宝宝（ベビ－クック）、轰龙宝宝（ベビ－ティガ）和雄火龙宝宝（ベビ－レウス），分别可以在集会所上位探险任务“追いかけてイヤンクック”、“凶暴な飞龙”和“空飞ぶリオレウス”中获得相对应的怪物蛋。

玩后感

本作处处体现了“《怪物猎人》系列”所表达的狩猎文化，尽管是一款外传性质的作品，但可玩的地方丝毫不少。难度设置友好，即使是新手也能毫无压力地玩耍，但在村子的各类设施中，获得素材往往只是一次按键的事情，显得过于简单以至于重复作业略显枯燥，真正值得玩家动些脑筋的只有赛猪和集会所任务。本作较之前PSP版本在画面上有所进步，艾鲁猫也增加了不少，新要素、新怪物都体现出厂商的诚意，作为一款可爱风格的悠闲游戏也是值得喜爱慢节奏生活的玩家一试的。





继2013年登陆手机平台后，经典名作《DQⅧ》又移植到了掌机上。3DS版在游戏的原有基础上追加了大量新内容，即使是玩过原作的老玩家，也能从中感受到新意。同时这也是“系列30周年纪念”中的重要一环，之后掌机平台还有《建造者》、《英雄集结Ⅱ》、《怪兽统领者3》与《DQⅪ》陆续推出，对于喜爱《DQ》的玩家而言绝对是一场饕餮盛宴！

文 苍穹　美编 Juxi





RPG	角色扮演		
3DS	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主 ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君		
Square Enix	日版	2015年8月27日	
对应邂逅通信	1人	5458日元	



系统详解

操作方法

按键	作用	
	一般情况	照相模式
左滑杆	角色移动	镜头旋转
方向键	项目选择 / 视角转动	镜头移动
A	决定 / 对话 / 调查	拍照
B	取消	切换角色显示
X	调出指令菜单	选择合照同伴
Y	与同伴对话	改变角色姿势
L/R	视角转动	镜头拉远 / 拉近
L+R	视角复位 / (长按) 第一人称视角	—
Start	进入照相模式	结束照相模式



注：下屏幕显示地图。世界地图界面左下角的放大镜图标用于对地图进行缩放；点击右上角的箭头图标能够调出5项快捷指令，分别是传送咒文（ルーラ）、召唤杀人豹（バウムレンのすず）、召唤神鸟（神鸟のたましい）、炼金釜（れんきんがま）、同伴对话（なかま）。

通常指令

对话（はなす）：与面前的角色对话，能探听情报或推进剧情。

道具（どうぐ）：对角色身上以及行囊（ふくろ）中的道具进行使用（つかう）、转交（わたす）、装备（そうび）、卸下（はずす）或丢弃（すてる）。选择“どうぐ整理”能把角色身上除装备品以外的道具全部放入行囊，选择“ふくろ整理”则能按种类或名称顺序排列行囊中的道具。

强度（つよさ）：查看角色的强度，选择全员（ぜんいん）还能看到冒险时间（ぼうけんした时间）、所持金钱（しょじきん）、银行存款（ぎんこう）、赌场代币（カジノのコイン）、已交换的小金币数量（あずけたちさなメダル）。



装备（そうび）：变更角色的装备，武器和盾牌都会直观地体现在人物外观上，部分铠甲/服装也能对外观造成影响。

咒文（じゅもん）：使用已习得的咒文/特技。

同伴（なかま）：与队伍中的同伴对话，可以得到推进主线剧情的提示。

作战（さくせん）：除了能像战斗中一样，改变角色的作战倾向外，还有很多其他功能，在“作战项目”部分详述。

战历（せんれき）：查看玩家的各项记录，包括战斗记录（战いのきろく）、怪物图鉴（讨伐モンスターリスト）、道具图鉴（收集アイテムリスト）、炼金配方（炼金レシピノート）、赌场记录（カジノのきろく）、通关记录（エンディング）。

作战项目

通常指令中，“作战（さくせん）”一项的功能比战斗时多得多，具体请参看下表。

作战项目	功能
まんたん	自动使用已习得的回复咒文，将全员 HP 回复到最大值，并解除中毒状态（MP 不足时中断）
さくせんがえ	变更角色在战斗时的作战倾向，在“战斗指令”部分详述
スキルポイント	消耗角色的技能点（SP）习得各种特技，在“咒文 & 特技”部分详述
ならびかえ	变更队伍的排列顺序，排在前 4 名的角色才能出战。除了能改变在地图上行走的角色外，排在后面的角色更不容易受到敌人的攻击，受到一部分全体攻击时伤害也更少
サウンドせってい	设定 BGM、效果音和角色语音（ボイス）的音量大小
思い出アルバム	查看已拍摄的照片，保存上限为 100 张，超过上限会按时间顺序自动删除。选择“ロックする”可对照片予以保护，选择“写真を加工する”则能对照片进行编辑，功能包括追加图章（スタンプをおす）、切换滤镜（フィルタ－をえらぶ）、变更相框（フレ－ムをえらぶ）
すれちがい名场面	用已拍摄的照片制作成名片，作为邂逅通信和网络交换的要素。也能在此查看已接收到的其他玩家的名片
クエスト手账	开启拍照任务后追加，可查看任务一览（クエスト一览）和印花卡（スタンプカ－ド）的完成情况，在“拍照任务”部分详述
配信プレゼンド	连接网络、输入下载码领取各种特典道具。与会员网站 http://special.member.jp.square-enix.com/dq8/ 联动后，参与限时的活动或达成官方设置的成就条件也能获得配信奖励
チ－ムへいせい	通过斗技场 G 级比赛后追加，选择 3 只已捕获的魔物编成队伍，捕获容量随着通过斗技场比赛等级而扩充
れんきんがま	开启炼金壶后追加，可通过组合道具的方式制作出新的道具，在“炼金系统”部分详述
ちゅうだん	中断存档，读取后记录也不会消失

能力参数

查看角色强度时下屏幕会显示人物的能力参数、当前装备与已使用的技能点。各项能力的影响请参看下表。

项目	效果
ちから	力量，影响攻击力
すばやさ	速度，影响战斗中的行动顺序和回避率
みのまもり	防御，影响守备力
かしこさ	智慧，影响咒文的威力
こうげき力	攻击力，由力量和所装备的武器决定，影响攻击敌人时造成的伤害
しゅび力	守备力，由防御和所装备的防具决定，影响受到敌人攻击时的伤害
さいだい HP	体力，削减为 0 即为死亡
さいだい MP	魔力，使用咒文和一部分特技时需要消耗
Ex	获得的经验值，“次の Lv まで”表示下次升级所需经验值

设施功能

教会：可以在神父或修女处储存游戏记录（おいのりをする）、复活角色（いきかえらせる）、治疗中毒（どくのちりょう）或解除诅咒（のろいをとく），后面三种功能都需要花钱，所需金钱跟角色的等级成正比。



旅店：住宿回复全队的HP和MP，但无法解除异常状态。选择“泊まる”能休息到早上，“休む”为晚上出发。住宿所需的金钱和队伍人数以及所处地点有关。

武器、防具、道具店：买卖武器、防具和道具的地方，按X/Y键能选择买卖的个数。杂货店（よろず屋）则是装备道具皆有出售。

银行：可以以1000G为单位将多余的金钱存入银行。在《勇者斗恶龙》的世界中，队伍一旦全灭，所持金钱会减半，但银行中的存款不受影响。

赌场：可以花钱买代币，进行各种赌博游艺，再利用赚到的代币兑换奖品，需要一定的运气和S/L大法。

酒馆：无特殊功能，一般用来打听消息，在パルミド村的酒馆中隐藏着黑市商人，能进行黑市交易。

水井：调查可以顺着缆绳进入井下，井底别有洞天，往往能找到一些隐藏道具。

战斗系统

战斗指令

本作依旧采用传统的回合制战斗，玩家选择好战斗指令后，按照敌我双方的速度快慢依次展开行动，战斗中各项指令的功能如下。



战斗（たたかう）：与敌人展开战斗，能对作战设为“めいれいさせろ”的角色下达以下6种具体的指示，其他作战方针的角色会自动展开行动。

・攻击（こうげき）：赤手空拳或用装备的武器对敌人展开攻击，攻击范围根据武器可分为单体、一组或全体。

・特技（とくぎ）：使用已习得的特技，部分特技需要消耗MP，且一些特技对角色装备的武器也有限制。

・咒文（じゅもん）：消耗MP咏唱咒文，发动各种魔法效果。

・道具（どうぐ）：使用角色所持的道具或装备，行囊中的无法使用。战斗中可以变更装备，而且部分装备品在战斗中使用也是有特殊效果的。

・防御（ぼうぎょ）：以防御态势减轻受到的伤害。

・蓄力（ためる）：蓄力以提升气力（テンション），在“蓄力状态”部分详述。

恐吓（おどかす）：恐吓弱小的怪物，成功后敌人逃走，有可能掉落宝箱。失败则有可能受到攻击。

速度（はやさ）：变更战斗速度，有普通（ふつう）和快速（はやい）可选，后者为1.5倍速。

逃走（にげる）：全员从战斗中逃跑，失败会受到敌方的追击。

作战（さくせん）：变更角色的作战倾向，让AI判断该如何行动，具体包括以下6种。

・ガンガンいこうぜ：不在乎MP的消耗，使用强力咒文或特技对敌人全力进攻。

・バッチリがんばれ：重视攻守平衡，会根据战况发动咒文或特技。

・いのちだいじに：以回复自身和同伴的HP、确保生命安全为优先。

・じゅもんつかうな：不使用消耗MP的咒文或特技作战。

・テンションためろ：新增的作战项目，优先蓄力再对敌人展开攻击。

・めいれいさせろ：由玩家直接对角色下达具体的战斗指令。

替换（いれかえ）：更换战斗成员，有马车在场的情况下才能使用。如果战斗中的4名角色全灭，会自动换出马车里的同伴。

蓄力状态

蓄力是《DQⅧ》的一个特色系统，在战斗中选择“ためる”能让角色通过蓄力提升气力（テンション），气力的状态会影响随后发动攻击、特技、咒文、防御时的效果。一但实施了攻击、特技或咒文指令，角色的气力就会回到初始状态，进行防御或使用道具对气力没有影响。此外部分敌人的招式也会令我方的气力发生升降，沉睡和麻痹等异常状态也会打断蓄力。初期气力只能蓄至50进入强气（ハイテンション）状态，中期可以蓄力至100，进入全身冒出紫红色斗气的超强气（スーパーハイテンション）状态。但是50→100并不是绝对成功的，成功几率约为1/3。另外有伤害范围的特技和咒文是有伤害上限设定的，蓄力状态的倍率加成也不能让伤害超过上限。



气力状态	攻击倍率	防御倍率
0	1	0.5
5	1.7	0.3
20	3.5	0.15
50	5	0.1
100	7.5	0.05

异常状态

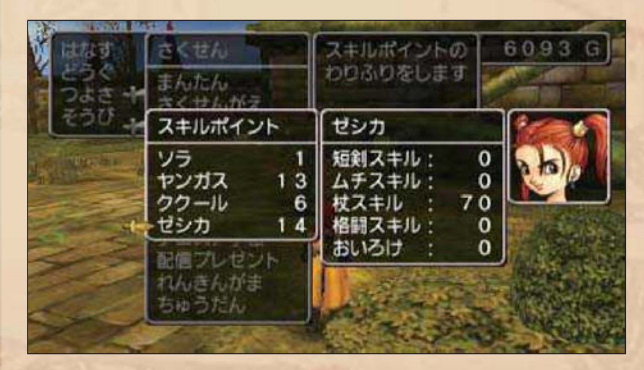
异常状态	效果
沉睡（ねむり）	睡醒前无法行动，遭到攻击可能苏醒
中毒（どく）/猛毒（もうどく）	移动或战斗中会持续受到 HP 伤害，猛毒状态的伤害更高
麻痹（マヒ）	身体麻痹无法行动
混乱（こんらん）	无视作战倾向或玩家下达的指令，自动展开行动，有可能攻击同伴
诅咒（のろい）	下一回合无法行动；装备上的诅咒效果会导致无法变更装备，并带来一些负面效果，如移动中持续受到 HP 伤害，只有去教会才能解除
マヌーサ	被幻影包围，攻击敌人不容易命中
マホトーン	咒文遭到封印，无法咏唱魔法
死亡（しに）	HP 减为 0 的状态，复活前无法行动



咒文&特技

本作中角色的基本咒文/特技依旧是随着等级的提升自动习得的，但是取消了前两作中的职业系统，改为每名角色都有各自的5种特技分支，每次升级时能获得一定的技能点数（SP），通过SP加点的形式习得咒文/特技。角色升至满级所能获得的SP皆为350点，不足以把所有的特技都学会，而且使用过的SP没有任何手段重置，因此在加点时一定要慎重并有所取舍。虽然使用“スキルのたね”能得到额外的SP，但是相当珍贵。

如果系统提示“いまのレベルではこれ以上あげることができません”，表示以角色当前的等级无法对本分支的特技继续加点，只要提升角色的等级就可以增加特技的加点上限了，上限为25+角色等级×2，即角色38级时才能点满一项特技分支。后文按角色给出所有咒文和特技的效果（预测伤害范围仅供参考），不特别说明威力或伤害的招式表明威力为1倍。部分特技在习得上级强化版后，如“一闪突き”→“雷光一闪突き”，下级特技就会被自动覆盖。





主角

角色固有

角色等级	咒文 / 特技	消耗 MP	咒文效果
3	ホイミ	2	我方单体的 HP 回复 30 ～ 40
4	キアリ－	2	解除我方单体的中毒状态
6	リレミト	2	从洞窟或塔中瞬间脱出
11	ギラ	4	以ギラ系攻击敌方一组，造成伤害 15 ～ 35
18	ベホイミ	3	我方单体的 HP 回复 75 ～ 95
20	ベギラマ	6	以ギラ系攻击敌方一组，造成伤害 25 ～ 60
27	ベホマ	6	我方单体的 HP 完全回复
29	ザオラル	8	50% 的几率令我方单体复活、HP 回复 50%
32	ベギラゴン	10	以ギラ系攻击敌方一组，造成伤害 70 ～ 170
70	ドラゴンソウル	64	攻击敌方单体，造成巨大伤害
注	チ－ム呼び	—	能呼唤出怪物小队支援作战

注：通过斗技场 E 级的比赛后习得。

特技分支

剑系（剣スキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	4	装备剑时攻击力 +5	—
2	9	ドラゴン斩り：攻击敌方单体，对龙系敌人威力 1.5 倍	—
3	15	かえん斩り：以炎属性攻击敌方单体，威力 1.3 倍	—
4	22	装备剑时攻击力 +10	—
5	30	メタル斩り：攻击敌方单体，对金属系敌人造成伤害 1 ～ 2	—
6	40	装备剑时会心几率上升	—
7	52	はやぶさ斩り：连续攻击敌方单体 2 次，威力 0.75 倍（装备“はやぶさの剑”能发动 4 次攻击）	—
8	66	装备剑时攻击力 +25	—
9	82	ミラクルソ－ド：攻击敌方单体，威力 1.25 倍，造成伤害的 1/2 回复自身的 HP	4
10	100	ギガスラッシュ：以デイン系攻击敌方一组，造成伤害 155 ～ 240	20
10	100	ギガブレイク：以デイン系攻击敌方一组，造成伤害 220 ～ 330（注）	20

注：需要把ゆうき系也升至 100 才能习得的强化版，且无需装备剑亦可发动。

枪系（ヤリスキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	3	装备枪时攻击力 +5	—
2	7	しっぷう突き：回合开始时发动，攻击敌方单体，威力 0.8 倍	—
3	12	一闪突き：攻击敌方单体，25% 的几率会心一击，25% 的几率通常攻击，50% 的几率落空	3
4	18	装备枪时攻击力 +10	—
5	25	さみだれ突き：连续攻击敌方随机目标 3 ～ 4 次，威力 0.5 倍	4
6	34	装备枪时会心几率上升	—
7	45	なぎ払い：攻击敌方一组，威力 0.8 倍、后续伤害逐渐降低	2
8	59	雷光一闪突き：攻击敌方单体，50% 的几率会心一击，50% 的几率落空	3
9	77	装备枪时攻击力 +25	—
10	100	ジゴスパ－ク：以デイン系攻击敌方全体，造成伤害 190 ～ 220	25

回旋镖系（ブ - メラン）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	6	クロスカッタ－：攻击敌方全体，威力 0.8 倍、后续伤害逐渐降低，队列最左侧的敌人会受到 2 次伤害	2
2	12	装备回旋镖时攻击力 +5	—
3	18	パワフルスロ－：攻击敌方全体，威力 0.8 倍	4
4	25	装备回旋镖时攻击力 +10	—
5	32	バ－ニングバ－ド：以メラ系攻击敌方全体，造成伤害 35 ～ 45	6
6	40	装备回旋镖时攻击力 +15	—
7	52	超パワフルスロ－：攻击敌方全体，威力 1.2 倍	4
8	66	装备回旋镖时攻击力 +20	—
9	82	シャインスコ－ル：以イオ系攻击敌方全体，造成伤害 75 ～ 85	8
10	100	ギガスロ－：以デイン系攻击敌方全体，造成伤害 145 ～ 285	12

格斗系（格斗スキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	4	空手时攻击力 +5	—
2	11	大ぼうぎょ：回合开始时发动，受到的伤害为 0.1 倍	—
3	17	石つぶて：攻击敌方一组，造成伤害 8 ～ 20	—
4	24	せいけん突き：攻击敌方单体，威力 1.5 倍，但不受气力的影响	2
5	33	空手时攻击力 +20	—
6	42	しんくうは：以バギ系攻击敌方全体，造成伤害 40 ～ 130	2
7	52	空手时会心几率上升	—
8	70	ばくれつけん：连续攻击敌方随机目标 4 次，威力 0.33 倍	—
9	82	岩石おとし：攻击敌方全体，造成伤害 70 ～ 105	4
10	100	空手时攻击力 +50	—

勇气系（ゆうき）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	8	ル－ラ：瞬间移动至曾经到过的村庄或城镇	1
2	16	キアリク：解除我方全体的沉睡、麻痹状态	2
3	28	トヘロス：一定时间内等级比自己低的敌人不会出现	4
4	40	マホト－ン：封印敌方一组的咒文	3
5	48	ライデイン：以デイン系攻击敌方全体，造成伤害 40 ～ 90	6
6	56	消耗 MP 减为 3/4	—
7	70	メガンテ：以牺牲自己为代价，对敌方全体发动以下随机一种效果①即死、②根据残余 HP 受到巨大伤害、③落空	1
8	82	ベホマズン：我方全体的 HP 完全回复	36
9	90	消耗 MP 减为 1/2	—
10	100	ギガデイン：以デイン系攻击敌方全体，造成伤害 100 ～ 220	15
10	100	ギガブレイク：以デイン系攻击敌方一组，造成伤害 220 ～ 330（注）	20

注：需要把剑系也升至 100 才能习得的强化版，且无需装备剑亦可发动。



杨格斯 （ヤンガス）

特技分支

斧系（オノスキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	6	かぶとわり：攻击敌方单体，令其守备力 –25%	—
2	12	装备斧时攻击力 +5	—
3	19	まじん斩り：攻击敌方单体，25% 的几率会心一击，25% 的几率通常攻击，50% 的几率落空	3
4	26	装备斧时会心几率上升	—
5	34	装备斧时攻击力 +10	—
6	42	苍天魔斩：攻击敌方单体，威力 1.3 倍，25% 的几率附加麻痹状态	2
7	54	オノむそう：以バギ系攻击敌方一组，威力 0.8 倍、后续伤害逐渐降低	2
8	66	大まじん斩り：攻击敌方单体，50% 的几率会心一击，50% 的几率落空	3
9	82	装备斧时攻击力 +20	—
10	100	烈风兽神斩：以バギ系攻击敌方单体，威力 1.5 倍，对兽系敌人威力 2 倍	6

打击系（打击スキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	9	装备打击系武器时攻击力 +5	—
2	19	ハ–トブレイク：攻击敌方单体，一定几率令其 1 回合内无法行动	2
3	25	ゴ–ルドハンマ–：攻击敌方单体，一定几率获得追加金钱（击破时无法发动）	2
4	32	ドラムクラッシュ：攻击敌方单体，威力 1.1 倍，对物质系敌人威力 1.5 倍	3
5	48	装备打击系武器时攻击力 +10	—
6	59	装备打击系武器时会心几率上升	—
7	71	マインドブレイク：攻击敌方单体，威力 1.25 倍，一定几率令其 1 回合内无法行动	2
8	82	装备打击系武器时攻击力 +25	—
9	93	ゴ–ルドラッシュ：攻击敌方单体，威力 1.25 倍，一定几率获得追加金钱（击破时无法发动）	2
10	100	デビルクラッシュ：攻击敌方单体，威力 1.1 倍，对物质系敌人威力 1.5 倍、对恶魔系敌人威力 2 倍	5

镰系（镰スキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	12	装备镰时攻击力 +5	—
2	22	ぬすっと刈り：攻击敌方单体，一定几率偷取道具（击破时无法发动）	—
3	32	かまいたち：以バギ系攻击敌方单体，造成伤害 30 ~ 165	—
4	42	装备镰时攻击力 +10	—
5	50	死神のかま：攻击敌方一组，后续伤害逐渐降低，一定几率附加即死状态	3
6	60	装备镰时会心几率上升	—
7	70	大どろぼうのかま：攻击敌方单体，威力 1.25 倍，一定几率偷取道具（击破时无法发动）	—
8	80	装备镰时攻击力 +25	—
9	90	冥王のかま：攻击敌方一组，对丧尸系敌人威力 1.25 倍，后续伤害逐渐降低，一定几率附加即死状态	3
10	100	ビッグバン：以メラ系攻击敌方全体，造成伤害 175 ~ 400	30

格斗系（格斗スキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	3	空手时攻击力 +5	—
2	7	空手时攻击力 +10	—
3	12	せいけん突き：攻击敌方单体，威力 1.5 倍，但不受气力的影响	2
4	18	空手时会心几率上升	—
5	25	空手时攻击力 +20	—
6	33	しのびばしり：一定时间内不容易被敌人发现	—
7	42	しんくうは：以バギ系攻击敌方全体，造成伤害 40 ~ 130	2
8	60	ばくれつけん：连续攻击敌方随机目标 4 次，威力 0.33 倍	—
9	77	空手时攻击力 +20	—
10	100	岩石おとし：攻击敌方全体，造成伤害 70 ~ 105	4

人情系（にんじょう）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	4	くちぶえ：与本地域出没的敌人即刻开战	—
2	10	ホイミ：我方单体的 HP 回复 30 ~ 40	2
3	16	とうぞくのはな：判明当前所处区域残余的宝物数量	—
4	22	おたけび：一定几率令敌方一组 1 回合内无法行动	—
5	32	マホアゲル：将自己的 MP 分给我方单体	—
6	42	スクルト：令我方全体守备力 +25%、上限 200	3
7	55	ステテコダンス：一定几率令敌方全体 1 回合内无法行动	—
8	68	ベホイミ：我方单体的 HP 回复 75 ~ 95	3
9	82	メガザル：以牺牲自己为代价发动“ザオリク”，令我方单体复活、HP 完全回复	全部
10	100	おっさん呼び：召唤军团攻击敌方随机目标 4 次，造成伤害 40 ~ 130，但不受气力的影响	15





洁西卡（ゼシカ）

角色固有

角色等级	咒文 / 特技	消耗 MP	咒文效果
初期	メラ	2	以メラ系攻击敌方单体，造成伤害 10 ~ 25
初期	ルカニ	3	令敌方单体的守备力 –50%
10	ヒャド	3	以ヒャド系攻击敌方单体，造成伤害 20 ~ 50
11	ギラ	4	以ギラ系攻击敌方一组，造成伤害 15 ~ 35
11	リレミト	2	从洞窟或塔中瞬间脱出
12	ラリホ–	3	一定几率对敌方一组附加沉睡状态
14	イオ	5	以イオ系攻击敌方全体，造成伤害 15 ~ 45
16	ヒャダルコ	5	以ヒャド系攻击敌方一组，造成伤害 35 ~ 85
19	バイキルト	6	令我方单体的物理攻击造成的伤害翻倍
20	ベギラマ	6	以ギラ系攻击敌方一组，造成伤害 25 ~ 60
21	メラミ	4	以メラ系攻击敌方单体，造成伤害 55 ~ 120
23	イオラ	8	以イオ系攻击敌方全体，造成伤害 40 ~ 100
25	フバ–ハ	3	令我方全体受到炎、吹雪的伤害减半
33	イオナズン	15	以イオ系攻击敌方全体，造成伤害 105 ~ 200
35	メラゾ–マ	10	以メラ系攻击敌方单体，造成伤害 145 ~ 265
注	ベギラゴン	10	以ギラ系攻击敌方一组，造成伤害 70 ~ 170
注	マヒャド	12	以ヒャド系攻击敌方单体，造成伤害 65 ~ 155

注：在リブルア–チ通过剧情习得。

特技分支

短剑系（短剑スキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	4	装备短剑时攻击力 +5	—
2	9	ポイズンダガ–：攻击敌方单体，威力 0.5 倍，1/8 的几率附加猛毒状态	3
3	15	装备短剑时攻击力 +10	—
4	22	アサシンアタック：攻击敌方单体，1/8 的几率附加即死状态	8
5	30	能装备除主角专用剑和レイピア系以外的所有剑系武器	—
6	40	装备短剑时会心几率上升	—
7	52	装备短剑时攻击力 +20	—
8	66	ポイズンソ–ド：攻击敌方单体，威力 1.25 倍，25% 的几率附加猛毒状态	3
9	82	装备短剑时攻击力 +30	—
10	100	ライトニングデス：攻击敌方单体，威力 1.8 倍，25% 的几率附加即死状态	8



鞭系（ムチスキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	5	装备鞭时攻击力 +5	—
2	10	しびれ打ち：攻击敌方一组，后续伤害逐渐降低，1/8 的几率附加麻痹状态	4
3	16	装备鞭时攻击力 +10	—
4	23	双龙打ち：攻击敌方随机目标 2 次，威力 0.9 倍	3
5	32	レディウィップ：攻击敌方一组，对首个目标造成伤害的 1/8 回复自身的 HP	2
6	43	装备鞭时攻击力 +15	—
7	55	爱のムチ：攻击敌方一组，威力 1.3 倍，1/4 的几率附加麻痹状态	4
8	68	装备鞭时攻击力 +25	—
9	82	クイ–ンウイップ：攻击敌方一组，威力 1.25 倍，对首个目标造成伤害的 1/8 回复自身的 HP	2
10	100	地这い大蛇：攻击敌方一组，威力 1.6 倍	8

杖系（杖スキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	3	ピオリム：令我方全体的速度 +100%	3
2	7	ルカナン：令敌方一组的守备力 –25%	4
3	13	装备杖时最大 MP+20	—
4	21	マホカンタ：能将咒文反弹给施法者	4
5	31	マジックバリア：我方全员受到属性攻击的伤害减轻 6 ~ 20%，且异常状态发生率下降	3
6	44	装备杖时最大 MP+50	—
7	57	祝福の杖：我方单体的 HP 回复 75 ~ 95	—
8	70	装备杖每回合结束时 MP 回复 5 ~ 10	—
9	84	装备杖时最大 MP+100	—
10	100	ザオリク：令我方单体复活、HP 完全回复	15

格斗系（格斗スキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	5	空手时攻击力 +5	—
2	13	空手时速度 +10	—
3	19	石つぶて：攻击敌方一组，造成伤害 8 ~ 20	—
4	28	空手时会心几率上升	—
5	35	空手时攻击力 +20	—
6	45	ム–ンサルト：攻击敌方全体，威力与目标数量成反比，最大 1.5 倍	6
7	52	空手时回避率上升	—
8	68	しんくうは：以バギ系攻击敌方全体，造成伤害 40 ~ 130	2
9	85	空手时攻击力 +35	—
10	100	マダンテ：消耗全部 MP 以炎属性攻击敌方全体，造成伤害 =MP×2，上限 5000	全部 MP

魅力系（おいろけ）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	8	投げキッス：攻击敌方单体，1/16 的几率令其 1 回合无法行动	—
2	18	敌人有 1/16 的几率看着洁西卡不采取行动	—
3	26	メダパニ：一定几率对敌方一组附加混乱状态	5
4	38	ぱふぱふ：令敌方单体 1 回合内无法行动	—
5	48	ヒップアタック：攻击敌方单体，威力 1.3 倍	—
6	54	セクシ–ビ–ム：攻击敌方单体，造成伤害 65 ~ 75，1/4 的几率附加混乱状态	3
7	68	ラリホ–マ：高几率对敌方一组附加沉睡状态	—
8	78	敌人有 1/8 的几率看着洁西卡不采取行动	—
9	88	ピンクタイフ–ン：以バギ系攻击敌方一组，造成伤害 76 ~ 84	5
10	100	ハッスルダンス：我方全体的 HP 回复 70 ~ 80	—



库库鲁（ククール）



角色固有

角色等级	咒文 / 特技	消耗 MP	咒文效果
初期	ホイミ	2	我方单体的 HP 回复 30 ～ 40
初期	バギ	2	以バギ系攻击敌方一组，造成伤害 5 ～ 30
初期	スカラ	2	令我方单体的守备力 +50%，上限 200
初期	ル－ラ	1	瞬间移动至曾经到过的村庄或城镇
13	キアリク	2	解除我方全体的沉睡、麻痹状态
14	スクルト	3	令我方全体的守备力 +25%，上限 200
15	ベホイミ	3	我方单体的 HP 回复 75 ～ 95
17	ザキ	4	对敌方单体高几率附加即死状态
18	バギマ	4	以バギ系攻击敌方一组，造成伤害 20 ～ 75
19	ザオラル	8	50% 的几率令我方单体复活、HP 回复 50%
22	ザラキ	7	一定几率对敌方一组附加即死状态
24	ベホマ	6	我方单体的 HP 完全回复
30	ベホマラ－	10	我方全体的 HP 回复 100 ～ 120
32	バギクロス	8	以バギ系攻击敌方一组，造成伤害 65 ～ 200
34	ザオリク	15	100% 令我方单体复活、HP 完全回复

特技分支

剑系（剑スキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	4	装备剑时攻击力 +5	—
2	9	かえん斩り：以炎属性攻击敌方单体，威力 1.3 倍	—
3	15	装备剑时攻击力 +10	—
4	22	メタル斩り：攻击敌方单体，对金属系敌人造成伤害 1 ～ 2	—
5	30	装备剑时攻击力 +20	—
6	40	はやぶさ斩り：连续攻击敌方单体 2 次，威力 0.75 倍（装备“はやぶさの剑”能发动 4 次攻击）	—
7	52	装备剑时会心几率上升	—
8	66	ミラクルソ－ド：攻击敌方单体，威力 1.25 倍，造成伤害的 1/2 回复自身的 HP	—
9	82	装备剑时攻击力 +25	—
10	100	ジゴスパ－ク：以デイン系攻击敌方全体，造成伤害 190 ～ 220	25

弓系（弓スキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	6	ラリホ－アロ－：攻击敌方单体，一定几率附加沉睡状态	2
2	18	妖精の矢：攻击敌方单体，造成伤害的 1/16 回复自身的 MP	—
3	25	ニ－ドルショット：攻击敌方单体，1/16 的几率附加即死状态，失败时伤害固定为 1	1
4	32	装备弓时攻击力 +10	—
5	44	さみだれうち：攻击敌方随机目标 3 ～ 4 次，威力 0.5 倍	4
6	59	装备弓时会心几率上升	—
7	66	精灵の矢：攻击敌方单体，造成伤害的 1/8 回复自身的 MP	—
8	76	装备弓时攻击力 +25	—
9	88	シャイニングボウ：以イオ系攻击敌方全体，造成伤害 115 ～ 125	10
10	100	ニドルラッシュ：攻击敌方随机目标 3 ～ 4 次，1/16 的几率附加即死状态，失败时伤害固定为 1	1

杖系（杖スキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	3	マヌ－サ：降低敌方一组对我方全体的物理攻击命中率	5
2	6	マホト－ン：封印敌方一组的咒文	3
3	9	マホカンタ：能将咒文反弹给施法者	4
4	12	マホトラ：吸收敌方单体的 MP	—
5	28	装备杖时最大 MP+20	—
6	48	祝福の杖：我方单体的 HP 回复 75 ～ 95	—
7	56	ザラキ－マ：一定几率对敌方全体附加即死状态	15
8	65	バイキルト：令我方单体的物理攻击造成 2 倍伤害	6
9	80	装备杖时最大 MP+50	—
10	100	装备杖每回合结束时 MP 回复 5 ～ 10	—

格斗系（格斗スキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	7	空手时攻击力 +7	—
2	14	空手时速度 +10	—
3	21	空手时回避率上升	—
4	28	空手时攻击力 +15	—
5	35	せいけん突き：攻击敌方单体，威力 1.5 倍，但不受气力的影响	2
6	45	ム－ンサルト：攻击敌方全体，威力与目标数量成反比，最大 1.5 倍	6
7	54	空手时会心几率上升	—
8	68	大ぼうぎょ：回合开始时发动，受到的伤害为 0.1 倍	—
9	85	空手时攻击力 +40	—
10	100	ミラクルム－ン：攻击敌方全体，威力与目标数量成反比，最大 2 倍，对首个目标造成伤害的 1/4 回复自身的 HP	6

领导系（カリスマ）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	3	キアリ－：解除我方单体的中毒状态	2
2	7	メダパニ：一定几率对敌方一组附加混乱状态	5
3	13	皮肉な笑い：令敌方单体的气力下降 1 级	3
4	19	天使の眼差し：以无属性攻击敌方单体，造成伤害 15 ～ 28，1/32 的几率附加麻痹状态	4
5	27	ディバインスペル：50% 的几率令敌方一组受到带属性咒文、特技的伤害提升	4
6	39	ぺスカトレ：封印敌方一组的舞蹈	4
7	52	冷たい笑み：令敌方一组的气力下降 1 级	4
8	66	メダパニ－マ：高几率对敌方全体附加混乱状态	10
9	81	みわくの眼差し：以无属性攻击敌方全体，造成伤害 65 ～ 85，1/16 的几率附加麻痹状态	4
10	100	天国への阶段：以バギ系攻击敌方一组，造成伤害 180 ～ 210，对丧尸系敌人威力 1.3 倍	20



莫利

（モリ-）

角色固有

角色等级	咒文 / 特技	消耗 MP	咒文效果
初期	べホイミ	3	我方单体的 HP 回复 75 ～ 95
初期	モリ－もりもり	—	令敌人积极地与我方交战（金属系有效）

特技分支

爪系（爪スキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	4	装备爪时攻击力 +5	—
2	9	ウイングブロウ：以バギ系攻击敌方单体	—
3	15	装备爪时攻击力 +10	—
4	22	れつこうけん：攻击敌方单体，对物质系、机械系敌人威力 1.1 ～ 1.8 倍浮动	—
5	30	装备爪时会心几率上升	—
6	40	タイガ－クロウ：连续攻击敌方单体 3 次，威力 0.5 倍	
7	52	装备爪时攻击力 +20	—
8	66	ゴ－ルドフィンガ－：攻击敌方单体，打消追加效果	3
9	82	装备爪时攻击力 +25	—
10	100	ゴッドスマッシュ：以デイン系攻击敌方单体，威力 1.2 倍，且无视目标的守备力	10



打击系（打击スキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	5	装备打击系武器时攻击力 +5	—
2	14	シ－ルドブレイク：攻击敌方单体，令其守备力 –25%	—
3	20	ハ－トブレイク：攻击敌方单体，一定几率令其 1 回合内无法行动	2
4	30	装备打击系武器时攻击力 +10	—
5	45	まじんのてつつい：攻击敌方单体，25% 的几率会心一击，25% 的几率通常攻击，50% 的几率落空	3
6	59	装备打击系武器时会心几率上升	—
7	71	マインドブレイク：攻击敌方单体，威力 1.25 倍，一定几率令其 1 回合内无法行动	2
8	82	装备打击系武器时攻击力 +25	—
9	93	まじんのかなづち：攻击敌方单体，50% 的几率会心一击，50% 的几率落空	3
10	100	ランドインパクト：攻击敌方全体，威力 1.3 倍，一定几率令其 1 回合内无法行动	10

回旋镖系（ブ - メラン）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	6	クロスカッタ－：攻击敌方全体，威力 0.8 倍、后续伤害逐渐降低，队列最左侧的敌人会受到 2 次伤害	2
2	12	装备回旋镖时攻击力 +5	—
3	18	パワフルスロ－：攻击敌方全体，威力 0.8 倍	4
4	25	スライムブロウ：攻击敌方全体，对史莱姆系敌人威力 1.5 倍	—
5	32	装备回旋镖时攻击力 +10	—
6	40	メタルブロウ：攻击敌方全体，对金属系敌人造成伤害 2	—
7	52	装备回旋镖时攻击力 +15	—
8	66	超パワフルスロ－：攻击敌方全体，威力 1.2 倍	4
9	82	装备回旋镖时攻击力 +25	—
10	100	デュアルカッタ－：连续攻击敌方全体 2 次，威力 1.2 倍、后续伤害逐渐降低	10

格斗系（格斗スキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	7	石つぶて：攻击敌方一组，造成伤害 8 ～ 20	—
2	14	空手时攻击力 +10	—
3	21	空手时速度 +10	—
4	28	せいけん突き：攻击敌方单体，威力 1.5 倍，但不受气力的影响	2
5	35	空手时攻击力 +20	—
6	42	しんくうは：以バギ系攻击敌方全体，造成伤害 40 ～ 130	2
7	54	空手时会心几率上升	—
8	68	ばくれつけん：连续攻击敌方随机目标 4 次，威力 0.33 倍	—
9	82	空手时攻击力 +50	—
10	100	モリ－ダイブ：攻击敌方单体，威力 2 ～ 4 倍浮动，自身也受到当前 HP 的 50% 伤害	8

热血系（ねっけつ）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	3	バイキルト：令我方单体的物理攻击造成的伤害翻倍	6
2	8	ルカニ：令敌方单体的守备力 –50%	3
3	18	モリ－ファイア－：以炎属性攻击敌方全体	5
4	30	モリ－エ－ル：令我方单体的气力上升 1 ～ 2 级	5
5	42	モリ－フレッシュ：自身的 HP 回复 100，并解除异常状态	3
6	54	装备所有武器时会心几率上升	—
7	60	ハイテンション：自己的气力上升 2 级	—
8	78	モリ－バ－ニング：以炎属性攻击敌方全体	5
9	88	ザオリク：100% 令我方单体复活、HP 完全回复	15
10	100	モンスタ－呼び：召唤随机魔物，效果根据魔物而定，包括①攻击敌方单体 4 ～ 6 次、②攻击敌方随机目标 8 次、③回复我方全体	15





格露妲（ゲルダ）

角色固有

角色等级	咒文 / 特技	消耗 MP	咒文效果
初期	ラリホ－	3	一定几率对敌方一组附加沉睡状态
初期	メダパニ	5	一定几率对敌方一组附加混乱状态
初期	しのびばしり	—	一定时间内不容易被敌人发现
40	マホトラ	—	吸收敌方单体的 MP

特技分支

扇系（扇スキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	4	花吹雪：降低敌方一组对我方全体的物理攻击命中率	—
2	9	装备扇时攻击力 +5	—
3	15	波纹演舞：攻击敌方单体，对水系敌人威力 1.5 倍	—
4	22	装备扇时攻击力 +10	—
5	30	扇の舞：连续攻击敌方随机目标 4 次，威力 0.5 倍	—
6	40	装备扇时攻击力 +15	—
7	52	死のおどり：一定几率对敌方全体附加即死状态	5
8	66	装备扇时攻击力 +25	—
9	82	精灵の舞：100% 令我方单体复活、HP 完全回复	12
10	100	アゲハ乱舞：攻击敌方全体，威力 1.5 倍但伤害浮动极大	5

鞭系（ムチスキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	5	装备鞭时攻击力 +5	—
2	10	らせん打ち：攻击敌方一组，后续伤害逐渐降低，1/8 的几率附加混乱状态	2
3	16	装备鞭时攻击力 +10	—
4	23	しびれ打ち：攻击敌方一组，1/8 的几率附加麻痹状态	4
5	32	双龙打ち：攻击敌方随机目标 2 次，威力 0.9 倍	3
6	43	装备鞭时攻击力 +15	—
7	55	みだれ打ち：攻击敌方全体，威力 0.8 倍	—
8	68	装备鞭时攻击力 +25	—
9	82	ツインウエ－ブ：连续攻击敌方一组 2 次	3
10	100	デスウイップ：攻击敌方全体，威力 1.3 倍，1/8 的几率附加即死状态	7

短剑系（短剑スキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	6	ポイズンダガ－：攻击敌方单体，威力 0.5 倍，1/8 的几率附加猛毒状态	3
2	18	装备短剑时攻击力 +5	—
3	25	アサシンアタック：攻击敌方单体，1/8 的几率附加即死状态	8
4	32	装备短剑时攻击力 +15	—
5	44	ミラクルエッジ：攻击敌方单体，威力 1.25 倍，造成伤害的 1/2 回复自身的 HP	4
6	59	能装备长剑系武器	—
7	66	装备短剑时会心几率上升	—
8	76	ポイズンソ－ド：攻击敌方单体，威力 1.25 倍，高几率附加猛毒状态	3
9	88	装备短剑时攻击力 +30	—
10	100	キラ－ジャグリング：连续攻击敌方随机目标 6 ～ 8 次，伤害 0.4 倍	6

格斗系（格斗スキル）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	3	空手时攻击力 +5	—
2	7	大ぼうぎょ：回合开始时发动，受到的伤害为 0.1 倍	—
3	12	空手时攻击力 +10	—
4	18	石つぶて：攻击敌方一组，造成伤害 8 ～ 20	—
5	25	空手时攻击力 +20	—
6	33	しんくうは：以バギ系攻击敌方全体，造成伤害 40 ～ 130	2
7	42	空手时会心几率上升	—
8	60	ム－ンサルト：攻击敌方全体，威力与目标数量成反比，最大 1.5 倍	6
9	77	空手时攻击力 +30	—
10	100	空手时攻击力 +50	—

法外系（アウトロ -）

等级	所需 SP	习得效果 / 咒文 / 特技	消耗 MP
1	3	ピオリム：令我方全体速度 +100%	3
2	7	ゴ－ルド アップ：战斗胜利时，获得追加金钱	—
3	13	オ－ト盗む 1/2：攻击敌方单体，战斗胜利时，从攻击对象处偷取道具	—
4	19	最大 HP+20	—
5	27	ゴ－ルド なげ：掷出所持金的 10% 攻击敌方单体	—
6	39	ベホマ：我方单体的 HP 完全回复	6
7	52	超ゴ－ルド アップ：战斗胜利时，进一步获得追加金钱	—
8	66	オ－ト盗む：攻击敌方单体，战斗胜利时，从随机对象处偷取道具	—
9	81	最大 HP+30	—
10	100	したっぱ呼び：连续攻击敌方随机目标 4 次，威力 1 ～ 2 倍浮动	6



照相任务

照相任务（写真クエスト）是3DS版的新增要素，剧情发展到ポルトリンク就会开启，配合Start键进入的照相模式进行。玩家需根据任务要求拍下指定照片，目标对象涵盖魔物、装饰、建筑、风景、人物等等。成功时屏幕右上角会提示“（任务编号）の対象の写真を撮りました”，保存照片并带回给ポルトリンク的摄像师弗特（フォ－ト）鉴定即可获得印花。随着印花数的积累，每贴满一张印花卡都能得到对应的奖励，初次完成照相任务也有“魔物の香水”的额外奖励。照相任务是随着主线进度开启的，建议随着流程发展顺手完成，免得重复跑路，具体请参看攻略后的“资料列表”部分。每完成一个地区的所有照相任务，还能得到“思い出アルバム”中用来编辑照片的新图章、相框等。



印花卡	印花数	奖品
スライム	3	アモ－ルの水
ドラキ－	5	スキルのたね
ベビ－サタン	7	元气玉
プリズニャン	9	ホ－リ－ランス
スライムナイト	11	はりきりチ－ズ
キメラ	12	どくばり
さまようよろい	13	はがねのかま
キラ－パンサ－	15	超スキルのたね
タップデビル	17	エルフの饮み药
アイアンダッシュ	19	ビロ－ドマント
キラ－マシン	21	スライムのかんむり
ドラゴンソルジャ－	23	ゴシックコ－ト
メタルキング	25	キャプテンクロス
ギガンテス	28	くの一装束
トロルキング	29	退魔の太刀
ア－クデ－モン	30	太阳のかんむり、オリハルコン



炼金系统

炼金系统同样是《DQⅧ》的一个特色系统，在洁西卡加入队伍时就会开启，有马车在场时方能使用炼金釜（れんきんがま）。平时在城镇或迷宫的书架上调查，有可能得到一些炼金配方（レシピノ－ト），当然不知道配方也是可行的，只要顺利炼成就会记录在案。按X键可调出炼金配方参考，绿色的表示尚未合成过但目前的素材足以炼金，红色的则表示素材不足，放入素材后按Y键确认炼金。



初期只能以2种材料进行炼金，当主线发展到トロデ－ン城，在任意地点住宿2次特洛德就会完成炼金釜的强化，此后便能进行3种材料的炼成。3DS版的炼金无需等待，放进材料后立刻就能完成，非常实用。但要注意用炼金来赚钱时，卖出大量同种道具后，该道具的价格也会大幅下调。具体的炼金配方请参看攻略后的“资料列表”。

小徽章收集

小徽章（ちいさなメダル）是“《DQ》系列”的传统收集要素，分散在世界的各个角落，收集到一定数量后坐船前往メダル王女の城就可以兑换奖品。3DS版共有139枚小徽章，即使错过几枚也不影响获得道具。具体的收集地点请参看攻略后的“资料列表”。



枚数	奖品
25	あみタイツ
36	おしゃれなベスト
45	てんばつの杖
52	金块
60	ほしふるうでわ
68	きせきのつるぎ
75	しんぴのよろい
83	オリハルコン

枚数	奖品
90	メタルキングヘルム
99	あぶないビスチェ
107	道化の衣装
115	ドラゴンクロ－
121	はかいの鉄球
127	カレイドスコ－プ
133	チャイナドレス

赌场小游戏

在パルミド村和ベルガラック都有赌场（カジノ）设施，每枚代币20G，赌场的3种小游戏玩法规则如下。



角子机（スロット）：简单易懂的角子机，绿色的以1枚代币为单位、蓝色的10枚、红色的100枚。拉动把手等机器停止，如果横向、斜向3个图案满足上方的要求，就可以获得对应倍率的代币，最高的“777”为1000倍。

宾果（ビンゴ）：下屏幕右侧有一个5×5的阵列，以不同的数字和颜色组成，中央的FREE不用管。开始游戏后上屏幕的荷伊敏史莱姆会自动抓取带有数字的彩球，如果抓出的数字在阵列上形成横向、纵向或斜向的5个一列即为Bingo；如果阵列上同种颜色的数字都被抓取到，则为颜色Bingo。两种情况都可以获得奖励，具体的倍率根据所用的抓取次数而定，最高的4次为400倍，最低的10次为5倍。

轮盘（ル–レット）：通过方向键选择上屏幕的数字或图标，再按Y或A键增减赌注。RED表示红色全下、BLUE表示蓝色全下、EVEN和ODD分别为下偶数或奇数。同时下注的数字越多、倍率越低。下注后按Start键即可开始，下屏幕的轮盘转动，小球滚到玩家下注的数字格便能获取奖励。

场所　パルミド

奖品	代币
まほうのせいすい	100 枚
シルバ–トレイ	500 枚
はやてのリング	1000 枚
パワ–ベルト	1500 枚
ル–ンスタッフ	3000 枚
プラチナヘッド	5000 枚

场所　ベルガラック

奖品	代币
いのりの指轮	1000 枚
スパンコ–ルドレス	3000 枚
圣者の灰	5000 枚
はやぶさの剑	10000 枚
ゴシックミトラ	25000 枚
はぐれメタルよろい	50000 枚
グリンガムのムチ	200000 枚

魔物捕获&斗技场



当剧情发展到モリ–の所时与莫利大叔对话，捕获他所要求的3种魔物，就可以进入建筑中，里面正是名为“战斗之路（バトルロ–ド）”大赛的斗技场。比赛队伍由3只魔物构成，可通过作战指令中的“チ–ムへいせい”进行编成，特定组合还能触发合体或必杀技。但战斗中无法操控魔物，由AI自由发挥。每个级别的比赛都要连战3场，全部通过后才算优胜。初期斗技场的比赛只到A级，更高级别的需要推进主线剧情到一定阶段才会开放。

3DS版采用了可见式遇敌的形式，部分魔物头上带有交叉的双剑的图标，这种都是能够捕获的特殊魔物，击败后它们并不会逃走，回答はい即可送到莫利处，一旦魔物同伴死亡也能在他那里复活。魔物的实力与主角的等级挂钩，当然想顺利通过斗技场比赛的话，捕获强力魔物的胜出几率更大。

级别	出场费用	优胜奖品	备注
G	100G	ちからの指轮	捕获魔物的数量上限增加为 6
F	200G	バニ–ス–ツ	可以与自己的队伍战斗、测试实力
E	300G	理性のリング	主角习得特技“チ–ム呼び”
D	400G	ごうけつのうでわ	捕获魔物的数量上限增加为 9
C	500G	圣者の灰	捕获魔物的数量上限增加为 12
B	700G	斩魔刀	可以编成两支队伍
A	1000G	英雄のヤリ	捕获魔物的数量上限增加为 21
S	1000G	ドラゴンロ–ブ	モリ–成为同伴
SS	5000G	バトラ–ス–ツ	—





为方便不了解原作的读者理解，下文攻略会简述游戏的剧情。流程中配合图片标号介绍大地图界面上的宝物，城镇和迷宫中的宝物请玩家配合“とうぞくのはな”特技搜刮。地图上的蓝色宝箱里面的内容随机，且开启后一定时间会重置，可以反复拿取（图中只用蓝点标明位置，无法写出宝箱内容）；红色的宝箱只能开一次，且内容固定（图中以红点配合序号的方式表示）。炼金合成方法、小徽章收集等请参看文末的“资料列表”部分。

トラペッタ



①ステテコパンツ、②いのちのきのみ、③ちいさなメダル（需盗贼钥匙）、④82G

开场与杨格斯（ヤンガス）和特洛德（トロデ）对话，轻松击败来袭的史莱姆后，众人来到小镇トラペッタ，此行的目的是找到莱拉斯大师（マスター・ライラス）。长相怪异的特洛德本是特洛登（トロデーン）城的国王，他和米提娅（ミーティア）公主都遭到了邪恶小丑德尔马杰斯（ドルマゲス）的诅咒，自己变成绿色皮肤的魔物模样，公主则变成了一匹白马。莱拉斯大师曾是德尔马杰斯的师父，从他那里想必能打探到小丑的一些线索。

武器店和教会有3个目前无法回收的宝箱，需要以后有了盗贼钥匙才能开启，夜晚在教会2楼的大钟下还可以捡到炼金配方“とうぞくのメモ”。在酒馆里找到占卜师鲁伊涅罗（ルイネロ），原来莱拉斯大师已经在先前的火灾中身亡。发生骚动后返回小镇入口，特洛德魔物一般的外貌遭到镇民们的误会，随即被赶了出去。再度进入小镇，前往水井边的屋内找占卜师女儿尤莉玛（ユリマ）对话，得知鲁伊涅罗近来占卜失准的原因是水晶球被人偷换成了普通的玻璃球。尤莉玛希望主角能帮她找回水晶球，线索就在镇南瀑布边的洞窟之中。

现阶段建议稍微花点时间练级攒钱，买一个攻击全体的回旋镖“ブーメラン”能大幅提升杀敌效率。小镇北侧的悬崖边有一头强大的战斗龙游走，以目前的实力还是不要去挑战为妙。这种头上有特殊图标的怪物是以后可以捕获的，看到时不妨先记住出没位置。从瀑布洞窟南侧的山道一路绕至山顶，与小屋中的老人对话回答はい接下支线任务，然后到トラペッタ东南树林中惟一一棵红色树叶的树下，调查得到“男のどうぐぶくろ”，物归原主便能得到8个“ふつうのチーズ”作为谢礼。



滝の洞くつ

有一定实力便可以进入洞穴探索了，迷宫的结构非常简单，需要注意的是元素型敌人メラゴ–スト，一般攻击对它们效果甚微，得蓄力一回合再攻击才能造成可观伤害。洞内共分为3层，B2有一个很嚣张的小怪物挡路，对话回答はい它就会乖乖让道了。本层西北的出口外可以找到一把“どうのつるぎ”，东侧的阶梯则通往BOSS所在的瀑布，调查漂浮着的水晶球回答两次はい立刻开战。

BOSS ザバン

开战前记得给杨格斯备足药草。BOSS的HP约170，“呪いのキリ”能阻止我方一回合的行动，但对主角无效。因此战斗中应以主角蓄力至50后再攻击作为主要输出手段，杨格斯无需蓄力，根据战况用药草回复或普攻即可。获胜后得到“ちからのたね”和“水晶玉”。

将水晶球交还给鲁伊涅罗，原来当时就是他自己扔到瀑布里的。鲁伊涅罗并不是尤莉玛的亲生父亲，当年他的占卜从不失手，可谓享有盛名，不论好人坏人前来占卜，他都来者不拒，这也间接导致了尤莉玛双亲的藏身之处暴露，进而遭到杀害。然而尤莉玛早知道这一切原委，并对鲁伊涅罗的养育之恩感激在心，她希望养父能够重新振作、找回占卜的自信。次日鲁伊涅罗通过占卜，得知小丑德尔马杰斯破坏了南之关所，他也是杀死莱拉斯大师的元凶。



リ-ザス村



①スライムピアス、②100G、③ちからのたね、④いのちのきのみ

穿过トラペッタ镇东南的关所废墟，转而向东行很快就能看到リ–ザス村。刚一进村就被两个熊孩子认作是盗贼，由于是误会一场也不至于对他们出手。祥和的小村庄如今正笼罩在一片悲伤的气氛之中，原来是村中的名门——阿尔巴特（アルバ–ト）家族的继承人萨贝尔特（サ–ベルト）在东之塔遭到不明人士杀害，他的妹妹洁西卡（ゼシカ）也因此大受打击、闭门不出。白天进入村中最大的建筑，2楼洁西卡的房间外有两个熊孩子马尔克（マルク）和珀尔克（ポルク）守门，任何人都不能通过。到3楼与女仆对话，调查老鼠洞回答はい就可以操纵主角随身携带的小老鼠托珀（ト–ポ）展开探索。跑到2楼沿着扫帚爬上书桌，调查得到“ゼシカの手纸”后原路返回。再度与珀尔克对话，对他使用洁西卡的信后回答两次はい。原来洁西卡为了给兄长报仇，只身一人前往了东之塔，接下来就要带着珀尔克去东之塔，把洁西卡找回来。



リ-ザス像の塔

塔前的大门需要有珀尔克在队的情况下才能知道开启方法，塔内没有BOSS战，不过由于出没的怪物有所强化，建议优先购置防具提升队伍的存活能力。利用4F的旋转门机关绕到东南的阶梯处，就可以一路通畅地到达7F。在塔顶调查石像，随后赶来的洁西卡也把主角等人认为是盗贼（很明显应该是杨格斯背锅），火焰魔法随即出手。此时突然传来了萨贝尔特的声音，原来他在临死前，灵魂的碎片寄托到了石像中。通过石像双眸的红宝石，洁西卡目睹了兄长遇害的经过，罪魁祸首又是小丑德尔马杰斯！（杀人后的狂笑声简直丧心病狂，子安武人又配了个变态。）

返回リ–ザス村在旅店门口与珀尔克对话，次日前往洁西卡家的2楼触发剧情，不愿总是受到家训束缚的她决心启程为兄长报仇，按照自己坚信的道路前进。之后从孩子们的口中得知洁西卡前往了西南的港口ポルトリンク，在她闺房的衣柜里还能回收“ゼシカの普段装”，这是可以改变外观的装备。

ポルトリンク→船着き场

沿着地图南侧的海岸线前行，到达港口城镇ポルトリンク，这里会触发3DS版新增的事件——给摄像师弗特（フォ–ト）展示一张自己拍摄的照片，回答はい得到“クエスト手账”，照相任务系统也随之开启。镇中还有一个卖野草的姑娘，找她购买会得到随机的草类道具。在酒馆找到洁西卡，她希望与主角一同出海，讨伐在航路上捣乱的怪物。选择はい后再对话一次，再度确认便可乘船出行。

BOSS オセア-ノン

出海后很快就要展开强制战斗，BOSS的HP约为360。对方开场必用攻击全体的火焰，这招也是此役的最大威胁，不妨先防御一个回合减轻伤害。“なぎ払い”亦为全体攻击，两人都要提前准备好回复手段。由于3DS版的系统调整为防御不会打消蓄力状态，而且气力加成效果依旧存在，因此适时防御可以有效降低风险。获胜后得到“金のブレスレット”。

船只靠岸后与洁西卡对话回答はい，她也正式加入队伍。在航行的过程中可以对船只展开探索，进入船舱找到特洛德，他已经修好了“炼金釜”，炼金系统也随之开启。到达渡口后，在旅店里找盗贼对话能得到“铁のクギ”，配合船舱宝箱里的“ブロンズナイフ”，可以炼成“とうぞくのカギ”，持有盗贼钥匙就可以去回收此前那些无法开启的宝箱了。

マイエラ修道院→ドニの町



①ふしぎなきのみ、②かしこさのたね、③ちからのたね、④はねぼうし、⑤まほうのせいすい、⑥石のオノ、⑦ちいさなメダル（需魔法钥匙）、⑧うさぎのしっぽ、⑨铁のよろい（需要船）、⑩ブロンズナイフ（需要船）

マイエラ修道院位于渡口的南侧，通往院长室的大门有圣堂骑士把守，目前无法进入。先从大地图继续向南前往ドニの町，村西侧的红色宝箱中是“うさぎのしっぽ”，用它和“ヘアバンド”可以炼出“うさみみバン

ド”，这是洁西卡兔女郎装的一部分。在ドニの町的酒馆与银发男子库库鲁（ククール）对话，骚乱过后他送给洁西卡一枚“圣堂骑士团の指轮”就自行离开，轻浮的举动让人非常反感。

再度前往修道院，与中庭挡路的圣堂骑士对话得以通行，到地下拷问室触发剧情，库库鲁被骑士团团长马尔切罗（マルチエロ）狠狠教训了一番。随后前往正北的院长室，把守在桥头的骑士表示院长欧迪罗（オディロ）正在接见一位小丑，不能放其他人通行。离开时遇到库库鲁，他对来访的小丑有一种非常不好的预感，选择はい答应去帮他调查。



旧修道院迹地

从修道院南侧的出口离开，沿着河岸一路向东，在山谷中会发现旧修道院的遗迹，调查中央的石碑回答はい用戒指开启隐藏密道。穿过B4的毒沼地形后，B3南半区东侧的小房间附近有高几率刷出**メタルスライム**，每只3点HP、经验值1350。对付金属史莱姆除了用剑系特技金属斩（メタル斩り）、圣水能造成稳定伤害外，杨格斯的斧系特技魔神斩（まじん斩り）发动会心也能一击毙命。穿过中央的大门后就要迎来BOSS战。



BOSS なげきの亡灵

亡灵的HP约430，它单独在场的情况下会召唤杂兵くさった死体和がいこつ，建议把带中毒效果并会降低气力的くさった死体先干掉，然后集中攻击BOSS本体。亡灵的招式中威胁最大的是攻击全体的“ベギラマ”，最好先连续使用杰西卡的杖系咒文“ピオリム”提升全队行动速度，以确保回复能够及时发动，然后以“ルカニ”降低BOSS的守备力两次，就可以展开猛攻了。获胜后得到“金のロザリオ”。

マイエラ修道院

从南侧的出口离开地下密道，目前所处的位置是修道院院长室背面。此时桥上和室内的圣教骑士都被打倒，从他们口中得知院长有难！众人连忙跑上院长室2楼，果然看到德尔马杰斯狞笑着离开，叫醒院长后他似乎没有遭遇危险，但主角一行却被随后赶来的马尔切罗团长误认为是心怀歹意的入侵者。就在众人极力洗刷冤屈时，库库鲁竟然表示用来开启密道的戒指是被偷走的，而徘徊在修道院附近的特洛德又被当做是魔物抓了起来，百口莫辩的一行人立刻被关进大牢。在牢房内与同伴对话，稍等片刻后库库鲁悠闲地走来，把大家放了出去。原来他刚才撒谎只是不想自己遭到怀疑，这样也便于营救行动。然而当众人穿过铁娘子刑具里的暗道到达户外时，修道院已然被大火吞噬。穿过熊熊燃烧的木桥冲向院长室，撞开大门后回答はい与库库鲁一同前往2楼。圣教骑士团在邪恶的德尔马杰斯面前根本不堪一击，欧迪罗院长不幸惨遭毒手，小丑手中的魔杖似乎也因此发生了什么变化，他心满意足地狂笑着离去……

次日，院长的葬礼在冷冷冰雨中举行，主角一行的冤屈虽然洗刷，但小丑再度不知去向。剧情过后前往团长的房间，马尔切罗已就任成为修道院的新院长，他希望主角带库库鲁同行，一同踏上讨伐德尔马杰斯的征程。离开修道院时与门口库库鲁对话，他也加入队伍成为一大战力。

川沿いの教会→アスカンタ城



①すばやさのたね、②くさりかたびら、③はがねのつるぎ（需魔法钥匙）、④230G、⑤ちいさなメダル（需魔法钥匙）、⑥はやてのリング（需魔法钥匙）、⑦154G、⑧まもりのたね

从ドニの町一路向东，来到一座巨大的石桥前，在桥东岸的教会里与修女对话能免费住宿一晚。当夜库库鲁向同样辗转难眠的特洛德谈起了往事：10年前，统治这一带的领主是个贪财好色的昏庸之辈，他曾与一位平民女性相恋并生下了孩子。但为了追求门当户对的正妻，领主狠心抛弃了原本的恋人和孩子。平民女子大受打击，不久后便身亡，名叫马尔切罗的孤儿则被送到了修道院抚养。由于和正妻一直没有子嗣，领主本有打算让那个平民的孩子继承家业，但很快正妻顺利产下一名男婴——库库鲁，养子马尔切罗又被赶回了修道院。后来流行病突然肆虐，领主夫妇双双病故，在命运的捉弄下库库鲁也来到了这间修道院。院长欧迪罗对于这对同父异母的兄弟就如同养父一般，但两度遭到父亲遗弃的马尔切罗对弟弟怀有深深的憎恨之情……

休整过后继续沿着道路向东行，长途跋涉终于到达大陆尽头的アスカンタ城（沿途有几头奶牛，调查能得到“おいしいミルク”）。偌大的王城和城下町都是一幅死气沉沉的模样，百姓们尽皆穿着丧服，原来两年前聪明贤惠的希塞尔（シセル）王妃去世令国王大受打击，性格懦弱的国王帕凡（パヴァン）就此一蹶不振，国民们则自发地穿起黑色的丧服表达对王妃的哀思……在城中的井下能够发现“マダムの指轮”，将其展示给白天在トラペッタ教堂附近的矮个子NPC看，可以得到“かしこさのたね”作为封口费。与趴在王座上的国王对话，下楼时触发剧情、偶遇女仆琪拉（キラ），然后返回川沿いの教会桥西侧的民家找她的祖母。传说有一个不可思议的祈愿之丘，在满月之夜到丘陵上等待，会开启通往不可思议世界的大门。



愿いの丘

从琪拉家出门先往北来到下层的河岸边，然后沿着大河向东南走，就能到达愿いの丘（沿岸也会刷出金属史莱姆）。绕到丘陵的最高处，夜晚废墟之中一扇窗户的影子会随着月光不断延长，调查窗户，当影子延长至对面的墙上就会开启不可思议的月影之窗。进入神秘的月之世界拜访伊修玛利（イシュマウリ），他已知道了众人的来意。虽然无法令死者复生，但他也愿意助一臂之力。带着伊修玛利拜访国王，他唤醒了城中物体对于王妃的记忆，希塞尔美丽的倩影伴随着曾经的鼓励话语，终于让国王重新振作，笑容也回到了百姓们的脸上。

モリ-の所→パルミド



①いのちのきのみ、②せかいじゅのしずく（需神鸟）、③ちいさなメダル（需神鸟）、④まもりのたね（需魔法钥匙）、⑤ちいさなメダル（需魔法钥匙）、⑥450G

事件告一段落，杨格斯提议前往他的故乡——位于大陆南侧的パルミド村，那里会接纳任何人，即使是特洛德这样的容貌也能进入村子里好好休息，而且他的故交中有优秀的情报员，相信能打探到小丑的动向。从アスカンタ城向东南沿海走，在湖畔有一座小旅馆可供回复、存档。从旅馆继续向南能看见一座小型的建筑但大门紧锁，站在屋顶的莫利（モリ－）大叔也一言不发，离去时被他叫住，再度对话回答はい得到3份手记。莫利要求主角捕捉手记上的3种魔物，目前不急着完成，先径直前往西侧的パルミド村吧。

进入村庄后特洛德果然没有引起其他人的反感，他也终于心情好转、开心地去酒场享乐了。灯红酒绿的赌场可以用来娱乐并拿代币交换奖品，村中出售的“おどりこの服”能让洁西卡换装，赌场西侧民家中有一扇铁格门里摆放着4个宝箱，但需要最后之钥才能开启。从屋顶烟囱边的楼梯进入下层房间，但杨格斯所说的情报员并不在家。先去北侧的酒馆找到特洛德，出门发现马公主米提娅不见了！进入赌场西侧的民家，得知白马已经被这个毛贼卖给了黑市商人。再到东南的酒馆与老板对话，进入吧台后的小门追问黑市商人，但是马匹已经被转手卖给了女盗贼格露妲（ゲルダ）。

女盗贼のアジト→剑士像の洞くつ



①皮のムチ、②铁のかま、③铁の盾、④金の指轮（需魔法钥匙）、⑤スキルのたね（需魔法钥匙）、⑥てっかめん（需要船）、⑦いのちのきのみ（需要船）

现阶段没有了马车，也不能使用炼金系统了。出村向西南进发，女盗贼的基地位于湖中央的小岛上。马车就在右侧的马厩仓库中，但却被锁着不能自行带走。进入左侧格露妲的房间（地下室的藏宝库需要最后之钥），说明事情的原委。格露妲对白马非常中意，并不愿意卖掉，不过看到杨格斯如此认真，她也开出了条件——用宝石“ビ－ナスの泪”来交换。

洞窟位于女盗贼基地正北方的荒野中，一进门就能看见巨大的宝箱，但需要费一番周折才能靠近。从B2东北的阶梯下到B3，半路上有一扇门是陷阱，调查后会被推落到下层的毒沼中。推开一座挡路的石像后径直到达B4，把西北的石像推到地板上凹陷的那一格可以放下吊桥。中央房间同样有一个谜题：两座石像前方的交叉点的地板会弹起，而利用长按L+R键的第一人称视角则能看到天花板上惟一的一个空缺，推动两座石像用这个机关把主角弹回到B1。调查右侧的石碑有HP/MP全回复和复活的效力，走近宝箱就要展开BOSS战。



BOSS トラップボックス

陷阱箱怪的HP约为1100，战斗难点在于对方会利用混乱和睡眠的异常状态，很容易打断我方的蓄力，而痛恨一击的伤害极高，能秒杀HP不足的角色。开场依旧是先提高全员的速度，洁西卡的杖系咒文“マジックバリア”会成为此役的关键，其能降低异常状态附着率，反弹咒文的“マホカンタ”也可以起到一定功效。“ルカニ”对BOSS是无效的，战斗中不要太执着于蓄满力强攻，在保证队员安全的前提下，以二段蓄力配合强力特技稳定地输出伤害即可。获胜后得到“ビ–ナスの泪”。

将宝石交给格露妲，对方却表示不愿交换白马。原来当年杨格斯曾答应拿到这块宝石并送给格露妲，不过挑战洞窟以失败而告终，这令她耿耿于怀。杨格斯自知理亏，但不能轻易放弃同伴，堂堂五尺男儿双膝跪地向格露妲恳求，也令后者动容并愿意放弃马匹。

返回パルミド村，这次情报员终于在家了，从他口中也得知小丑已越过大海前往了西方大陆，主角一行人的当务之急是弄到船只，而在ポルトリンク西边的荒野中据说有一艘古代的魔法船。此前那个黑市商人处也可以进行特殊交易了，他会提出一些要求的商品（需要炼金才能得到，具体参看下表），带来后可以卖出好价钱或是换到特殊的装备，报酬中的“クラシックブレザ–”也是洁西卡的换装之一。

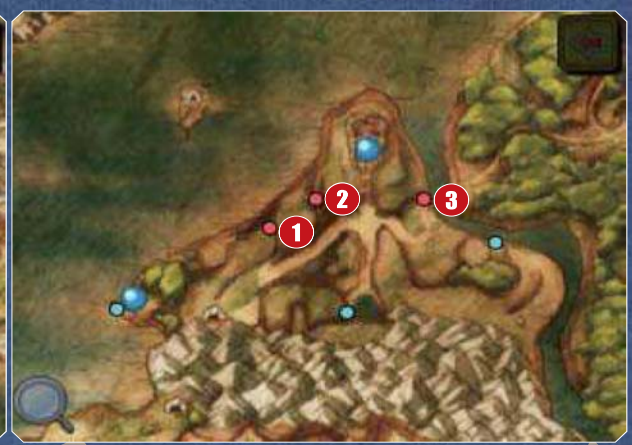


指定商品	炼金方法	报酬
特やくそう	上やくそう＋上やくそう	500G
ハイブ–メラン	ブ–メラン＋鉄のクギ	1200G
破毒のリング	金の指轮＋どくばり	さんぞくのオノ
やすらぎのロ–ブ	みかわしの服＋ステテコパンツ	6000G
沙尘のヤリ	パルチザン＋圣者の灰	しあわせのぼうし
红莲のロ–ブ	けんじゃのロ–ブまほうのせいすい＋ヌ–ク草	大おやぶんの盾
プリンセスロ–ブ	天使のロ–ブ＋金のロザリオ＋ひかりのドレス	クラシックブレザ–

荒野の山小屋→トロデ–ン城



①まもりのたね（需魔法钥匙）、②おおかなづち、③ふしぎなきのみ



①630G、②宝箱怪、③万能ぐすり（需魔法钥匙）

返回港镇ポルトリンク向西走，原本被巨石堵住的道路如今已经可以通行。在半路的小山上有一座小屋，在井下会发现被卡住的史莱姆王，回答はい帮它拔出王冠能得到“スライムのかんむり”。从这里往西北望去可以发现岩山之间的古代船，但目前即使靠近也无法把它运到海边，特洛德建议先返回王城的图书馆查阅一下资料。

继续向西，在山洞北侧出口的西边有一间教会供玩家休整存档，目的地トロデ–ン城就位于大陆东北的高山上。由洁西卡烧开城门上的藤蔓，一行人终于得以进入荒废了的王城。当年小丑德尔马杰斯闯入城中的封印之间，抢走了传说中的魔法之杖，并以其中封印的魔力将国王与公主化为异形，整座王城也被藤蔓吞噬，所有生物都因诅咒变为了植物一般，除了

结界中的国王父女外，只有主角一人幸免于难。故地重游难免感慨万千，现在城中已满是魔物，再无昔日的辉煌。

城中沉睡着的道具很多，一定要仔细搜查，由于一些路口是被藤蔓封死的，行走时不能只看地图，2F西南的房间里有“まほうのカギ”，宝物库得等以后有了最后之钥才能再来回收。另外在城中有一定几率出没はぐれメタル，每只离散金属6点HP、经验值高达10050，推荐在1F东南有荆棘封住一侧房门的区域刷。进入1F西南的图书馆，在东南角落的书架找到一本名为《荒野に忘れられた船》的书即可，这里还可以更新大量的炼金配方。就在众人一筹莫展之际，月光如水、窗影摇曳，不可思议的月影之窗再度出现。进入其中向伊修玛利寻求帮助，怎奈他手中的竖琴力量不足、琴弦崩断，需要有更大的乐器才能将船送入大海。

アスカンタ城→モグラのアジト

根据パルミド情报员的可靠消息，“月影のハ–プ”就在アスカンタ城中。找帕凡国王说明来意，虽然月影竖琴是这里代代相传的国宝，但欠主角一个大人情的他愿意慷慨相赠。国王带着众人从水池中的密道前往宝物库，不料这里却早已被掏空。从B1墙上的大洞进入，地道只有简单的一条路且没有任何宝物，从东侧的出口离开到达アスカンタ城北被山峦隔开的区域，目的地就在北边不远处，地图上洞穴南侧和东侧的宝箱中分别是“いのちのきのみ”和小徽章。进入洞穴后这里遍布着鼹鼠，通道也是四通八达，到达B4最深处的东南角，对话回答いいえ便会进入BOSS战。



BOSS ドン・モグ-ラ

这个毫无艺术细胞的鼹鼠老大HP约为1300，战斗时除了会叫小弟们来帮忙外，地震为全体攻击，弹琴会对全体造成混乱（包括它的手下）。首先依旧是提升我方的行动速度和异常状态抗性，连续使用库库鲁的“スクルト”能保证全队的安全。此时洁西卡应该已经学会“バイキルト”了，配合蓄力可以造成非常可观的伤害，“ルカニ”对BOSS是无效的。如果鼹鼠小弟蓄力等级较高，不妨先腾出手来干掉，它们的HP仅有88。获胜后得到“エルフの饮み药”，鼹鼠小弟们很乐意地把“月影のハ–プ”交给了主角，因为鼹鼠老大唱歌实在是太难听了……

バトルロ-ド格斗场

现在不妨去做一下莫利大叔交给的任务，目标的3个怪物分别在：①トロデ–ン城南；②マイエラ修道院通往旧修道院迹地的路上；③女盗贼のアジト东南海边的沙滩。成功捕获スライム、さまようよろい和ブチア–ノン后，再与莫利对话他就会带领主角走进建筑，里面是“战斗之路（バトルロ–ド）”大赛的斗技场。

在与莫利的对话中依次回答はい、いいえ、はい，参赛所需的20万由大叔出资，而主角要做的就是不断挑战更高级别的比赛，以追求顶点的冠军头衔。给队伍起名后得到“格斗场のカギ”，有了钥匙今后就可以随时前来挑战了，“モリ–の所”也正式更名为“バトルロ–ド格斗场”。与中央服务台的NPC对话，支付出赛费用并挑战最低级别的G级三连战，以刚才捕获的3只魔物的实力可以轻松胜出。可捕获的魔物数量扩充后，就得去寻求更为强力的同伴，才有可能通过更高级别的比赛。



メダル王女の城

接下来回归主线，晚上前往トロデーン城的图书馆，利用月影之窗进入异世界。在竖琴和米提娅公主歌声的双重作用下，海的记忆被唤醒，古代魔法船也焕然一新，乘风破浪驶入大海。

拿到船后能去的地方一下子多了起来，小丑前往了西侧大陆，但东侧大陆周边零星的小岛上还有不少可以回收的宝箱。此时返回最初沈の洞くつ山顶的小屋，又可以得到一批奶酪。

从船的初始位置往西航行不远，登陆孤岛，这里就是用小徽章兑换奖品的メダル王女の城（城北侧的地图宝箱中也有1枚小徽章），累积25个就能换来洁西卡兔女郎装的关键部分“あみタイツ”，城内的宝物库则要等有了最后之钥才能开启。

圣地ゴルド→サヴェッラ大圣堂

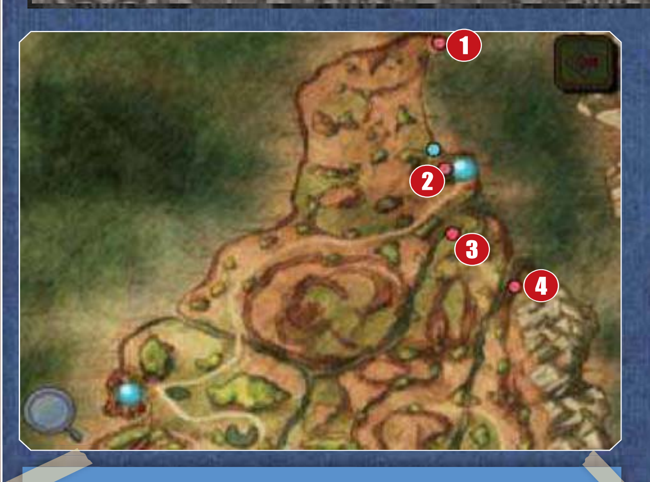
ドニの町西南海域的小岛是圣地ゴルド，这里的是全世界神职者的中心，不但装备质量很高，还可以与马尔切罗和大司教尼诺（ニノ）擦肩而过，后者作为下任法皇候补拥有极高的权势。岛上有两只可捕获的魔物うごくせきぞう和ゴ–ルドマン非常强力，对斗技场的比赛大有帮助，推荐尽早捕获。

トロデ–ン城西北的岛屿是法皇的居住地，サヴェッラ大圣堂与法皇之馆间由一个类似升降梯的通道相连。靠近后再度见到马尔切罗，他如今已经是法皇的护卫了，短时间内平步青云也遭到了不少的非议。主角目前无法使用升降梯，这两个地点的剧情也就暂时到此为止。

从バトルロ–ド格斗场向西南出海，长途航行直至到达地图西南角，这里有一座被放大镜图标遮挡住的孤岛。除了宝箱中的“プラチナソ–ド”可提升战力外，岛上还大量出没着离散金属（はぐれメタル），是游戏中期练级的好去处。



海边の教会→ベルガラック



①1200G、②怒りのタトゥー、③800G、④まもりのたね

从メダル王女の城向西航行，进入大陆间狭窄的河道，当看到岸边有一座教会时就可以停靠了。在这里稍作休整，同时也打听到小丑前往ベルガラック的消息。

沿着道路向西南走，很快就能到达ベルガラック。小镇本来是以赌场而远近闻名的，近期赌场却暂停了营业，老板伽林格（ギャリング）和他的一对子女也闭门不出。在旅馆2楼无意中听到老板的对话，原来前些天有一个小丑打扮的人闯入了伽林格的屋子并将其杀害，这才导致了赌场的歇业。到地下酒吧的吧台处继续追问老板回答はい，得知为报父仇，佛格（フォ–グ）和尤克（ユッケ）这对兄妹已派手下前往了暗之遗迹。

暗の遗迹

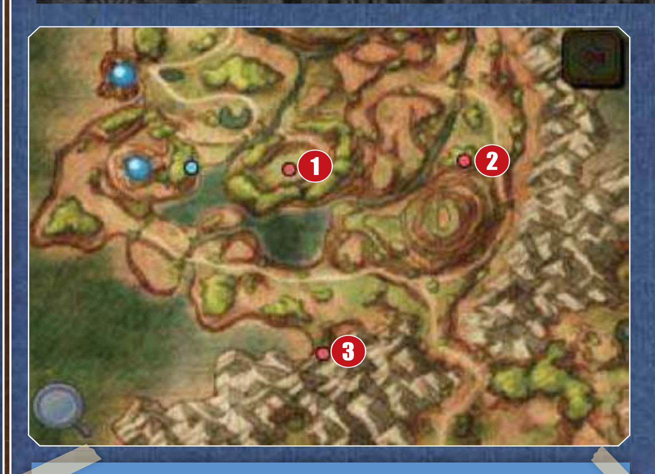


①ゾンビメイル、②ちいさなメダル、③ちいさなメダル（需神鸟）、④はめつの盾（需神鸟）

从海边教会出航，暗之遗迹就位于西北的岛屿上。刚接近中央的遗迹就看见德尔马杰斯走了进去，紧跟着他走入瘴气四溢的大门，却发现内部一片漆黑，在暗黑结界的作用下根本无法辨明地形。到门外向来自ベルガラック的讨伐队说明情况，得知想打破结界必须借助サザンビ–ク王家拥有的魔法之镜的力量。



ラパンハウス



①せかいじゅの叶（黎明时分）、②すばやさのたね、③ちいさなメダル

从ベルガラック往南不远处的山上有一座外观为杀人豹的建筑，与门卫卡拉奇（カラッチ）对话回答はい，接下来要正确回答3个问题，答案分别是：①连れて归つて家族を说得する；②トラのワナをはずして逃がす；③キラ–パンサ–を仲间にする。回答正确便可进入建筑中。与拉潘（ラパン）对话回答はい答应帮忙，得到“深き眠りのこな”。再度与卡拉奇对话回答はい可以骑着杀人豹快速移动。目标的不可思议之树就位于隔河相望的东侧盆地中央，但由于桥梁断裂，得从东南走再转向北，绕一个圈子才能到达。在黎明时分树才会显现，附近有一头杀人豹的灵魂，对着它使用“深き眠りのこな”就能助它升天（树下还能捡到“せかいじゅの叶”）。返回向拉潘汇报，他赠送给主角一个“バウムレンのすず”表示感谢，今后在大地图上使用铃铛就能唤来杀人豹作为移动工具了。

サザンビ-ク城



①かしこさのたね、②いのりの指轮、③ちいさなメダル、④イ–グルダガ–、⑤ライトシ–ルド、⑥铁かぶと

启程向大陆的东南区域进发，看到沿途的帐篷后保持向东就可以到达サザンビ–ク城，这里在仁德之王库拉比乌斯（クラビウス）的治理下井井有条，百姓安居乐业，但是也有人表达出了对未来的担忧——王子查戈斯（チャゴス）给人一种靠不住的感觉，甚至因为惧怕仪式躲到过罐子里，风评极差。事实上米提娅公

主的未婚夫就是这位查戈斯王子，城下町一名大臣的儿子则是之前见过的洁西卡的未婚夫。

到王城2楼参见国王说明来意，但魔法之镜是王家的宝物，不能轻易交给陌生的旅人。库拉比乌斯王希望委托战斗经验丰富的主角秘密护送查戈斯王子去完成仪式——击倒名为アルゴリザ-ド的魔物，向百姓彰显他具有成为国王的实力，如果顺利达成就可以把魔法之镜交给众人。话音刚落，属下来报说王子又逃走了……目前查戈斯把自己锁在王城3楼西侧的小房间里，先绕到4楼西南的圆形房间，砸碎陶罐后放小老鼠进去，控制它推一下壁虎，落到王子头顶后他就会自己开门跑出来了。（你这熊样跟城堡画像里的画风完全不一样啊，那个美少年是谁？）此时再去王座前就可以正式接下任务，并在城门外的王子手中得到“トカゲのエキス”，王城B1还有一个需要最后之钥的门。

王家の山

沿着道路向东，东北的小屋边就是王家之山的入口。先使用“トカゲのエキス”掩盖人类的气息，这样进入迷宫才能从背后悄悄靠近红色蜥蜴形态的魔物アルゴンリザ-ト（正面接近或奔跑都会引起警觉，一定要缓缓步行）。王子虽然会参战，但打1个回合就会自行逃跑，アルゴンリザ-ト除了擅用毒气外并不难对付。获胜后王子对掉落的“アルゴンハ-ト”大小并不满意，一行人遂继续向迷宫西北挺进，找寻更大的猎物。在瀑布边见到一只熟睡的红色蜥蜴，捡起对岸树下的“ジョロの实”，到岸边砸碎果实就能把对方引过来开战。继续向东北进发，过桥时目睹一只蜥蜴跑进了巢穴，从桥北侧捡来果实，先从桥上扔下去再靠近，三度击倒敌人但王子对结果都不满意。露宿一晚，没什么本事又狂妄自大的王子竟然想驯服白马（公主），被狠狠地从马背上摔了下来。一场闹剧过后，大型蜥蜴也终于现身。



BOSS アルゴングレ-ト

BOSS的体力约为1400，相比一般蜥蜴基础能力有所强化，但不再放毒。跳起后的单体攻击伤害较大，偶尔使用尾巴攻击全体。对方完全是物理系，故提升我方全员守备力的同时，还应多利用“ルカニ”降低其防御，主角的剑系特技“ドラゴン斩り”对它有特效，配合100气力状态可以瞬间爆发伤害。获胜后得到“大アルゴンハ-ト”。

返回サザンビ-ク城，城中正在召开热闹的集会，新开的店铺里有不少好东西。在东边的小山坡找到王子，原来他找商人买了一块更大的宝石，刚才打到的那些都赏给主角了。这一切都被国王看在眼里，在反复质问王子宝石的取得方式后，国王并没有当面拆穿儿子的谎言，只是失望地离开了。到东南的窗边把真相告诉国王，他并不在意宝石有多大，甚至不是王子独力得来的都没关系，只要儿子能有面对这一切的勇气就足够了。随后到4楼东南的宝物库就可以拿到“まほうのカガミ”，但上面并没有魔力，学者建议主角去找他的老师问个究竟。

BOSS 暗黑神ラプソーン

第一阶段我方无法对暗黑神造成任何伤害，战斗的目的是让全员在同一回合内都使用“神鸟の杖”进行“いのる”，4人都祈祷成功便能唤醒1位贤者的灵魂，这一步骤要重复7次才可以冲破暗黑结界。BOSS当然不会坐视不理，每回合可行动两次的他攻势猛烈，招式包括“メラゾーマ”、“イオナズン”咒文，攻击全体的“天からの流星”，伤害最高的是从法杖上扔出的宝珠，此招随机攻击两次且无视守备力和防御效果，此外“いてつく波动”除了中断蓄力外，也能消除Buff状态。我方务必在保证全员安全的情况下再伺机祈祷，成功解除结界时也会得到全回复。

最终战进入第二阶段，BOSS的HP约为6500。他的招式在第一阶段的基础上，追加了攻击全体的“こごえるふぶき”、“はげしい炎”、“神々の怒り”，“あやし瞳”依旧是强制对单体附加沉睡状态，还会通过冥想和祈祷回复自身的HP与MP。战斗中要优先发动“フバーハ”和“マジックバリア”来降低伤害，再沿用之前已经烂熟于胸的战术。BOSS威力最高的单体咒文“マダンテ”使用频率不高，且往往发生在冥想之后，用气力加成配合防御可避免角色阵亡。另外此战中使用的道具在通关后是会复原的，因此“せかいじゅのしずく”、“エルフの饮み药”等就不要吝惜了。

通关以后

在摧毁暗黑神拉普森后，特洛德国王和米提娅公主身上的诅咒成功解除，王城和百姓们也都恢复原状，一场盛大的庆功宴在王城召开，和平也重新回到了人们的身边。几个月后，米提娅公主和查戈斯王子的婚礼即将举办，到3楼公主的房间对话。升任近卫队长的主角奉命护送公主前往大圣堂，一行人抵达后却因为平民的身分没有被邀请出席婚礼，王子傲慢的态度也引起了众人的不满。婚礼当天与门口的卫兵对话回答两次はい强行进入会场，得知身为新娘的公主已经逃走了。米提娅表示要嫁给那样一个王子，还不如一辈子都保持马的样子，爱女心切的特洛德国王也无法忍受，于是喜庆的婚礼上演了逃婚大作战。回答はい带着公主逃离，游戏也正式进入结局。如果此前触发过洁西卡归队后拜祭哥哥坟墓的事件，职员表滚动结束后会有追加对话，连续回答两次はい则能进入3DS新增的与洁西卡展开旅行的通常结局。

通关存档边会出现一个皇冠图标，读档从ラパンハウス往东南飞，调查高台上那个空无一字的龙型石碑，穿过龙神之道就能到达就可以到达龙神族之里。之后除了有隐藏迷宫“天の祭坛”和更为强大的BOSS等待玩家挑战外，3DS版还追加了名为“追忆の回廊”的新迷宫和新BOSS。这些要素以及魔物捕获的相关资料，会在下辑《掌机王SP》的“研究中心”为各位读者补完。



ふしぎな泉



①いのりの指轮、②1500G、③ちいさなメダル（需神岛）、④炎のブーメラン（需神岛）、⑤すばやさのたね、⑥はがねの盾

从此前看到过的帐篷处往西南走，山脚下有一间住着魔物的小屋，隐居的老魔法师就在西北的泉水处。双目失明的他单凭感觉就发现了公主的不凡气质，这里的泉水虽有解除诅咒的功效，但效力在白马身上却只能发挥短暂的一瞬间，她甚至还来不及对主角说出想说的话就恢复了原状，想要彻底解除诅咒就只有击败小丑这一种方法了。今后在住宿时公主会以人形出来说话，再度来喝泉水，除了能回复HP/MP外，也会触发公主的对话事件。到小屋中把魔法之镜展示给老者看，得知其真名为“太阳のカガミ”，想让魔镜重新恢复魔力，需要吸收发动强光咒文时的耀眼光芒。

从海边の教会向东南航行，随机遇敌时一旦遭遇“海龙”，就让角色使用“まほうのカガミ”并静待对方发动咒文“ジゴフラッシュ”，成功后魔镜就会重新聚集魔力，名称也随之发生改变。

暗の遗迹

调查遗迹入口正面的石碑，回答はい把魔镜镶嵌上去，一道强光冲破暗黑结界，众人也得以进入遗迹调查。首先从1F西侧的楼梯走上2F，拉动机关后从1F石像后的小道进入B1，这里的地形看似复杂，其实都是扳动机关降下或升起石壁形成通路。到达B3后有两座能旋转的恶鬼石像，踩在其正面的机关上，让石像发出的光线分别照到壁画上左侧神鸟的两个翅膀，地面的暗门就会开启。B4楼梯东侧有回复HP和MP的泉水，打开东北角的大门就要与德尔马杰斯展开宿命对决！BOSS的实力很强而且是二连战，准备阶段建议把全员的升级经验值控制在4300以内（首战过后可升级全回复），库库鲁至少升到30级学会“ベホマラー”。

BOSS ドルマゲス

小丑第一形态的HP约为1900，他开场就会分出2个分身，本体每回合行动两次（无意义的狂笑也算行动一次），建议先瞄准左、右仅有600点HP的分身尽快击破。由于BOSS的“しんくうは”、“无数のムチ”都是攻击全体的招式，战斗中应以主角和杨格斯主攻，库库鲁负责回复、洁西卡灵活辅助。优先用“ピオリム”确保我方的行动速度，蓄力到50就可以配合“バイキルト”强攻了，不要过于追求超强气，因为对方的单体睡眠技“あやしいひ”、“いてつく波动”都能打断蓄气，后者还有消除Buff状态的效果。

BOSS变身后HP约为2600，每回合行动两次且攻势更猛。除了依然会“いてつく波动”外，还追加了“羽根の羽”、“はげしい炎”、“マヒャド”、“ベギラゴン”等大量全体攻击招式，锁定单体的“超高速连打”很可能直接秒杀掉HP不足的角色。战斗中的回复压力更大，洁西卡要多以“フバーハ”和“マジックバリア”来降低伤害。在确保队伍不被冲垮的前提下，再抓住转瞬即逝的强攻机会。



艰难取胜后德尔马杰斯化为了齑粉，但是国王父女身上的诅咒却并没有解除。众人带着被夺走的魔法之杖返回了サザンビーク城，准备先休息一番再从长计议。次日一大早杨格斯就慌慌张张地跑来，原来洁西卡竟然带着法杖不告而别。

リブルアーチ



①パワーベルト、②エルフの饮み药、③银のかみかざり、④アサシンダガー、⑤はおうのオノ（需神鸟）

穿过サザンビ–ク城北群山后的北之关所，到达制作石像的工匠们居住的小镇リブルア–チ。据说有一个女人强行突破了关所并来到了这里，惨叫声让居民们纷纷跑出了房间。进入镇中最大的建筑，在2楼见到了神情诡异的洁西卡，大诅咒师哈瓦德（ハワ–ド）的结界对法杖毫无作用，幸好主角一行人的到来让洁西卡暂时撤退。与哈瓦德对话回答はい，他希望主角去要来库兰巴特尔（クランバ–トル）家那两块代代相传的、寄宿着强大魔力的宝石，用以制作出更强力的结界抵挡洁西卡。到酒馆隔壁的民家，得知雕刻名匠莱顿（ライドン）前往镇东的高塔了，并得到“石のつるぎ”。防具店出售的“まほうのビキニ”同样是改变外观的装备，只有洁西卡能穿。夜晚进入道具店隔壁小巷里的民家，与这里的丧尸对话可以花2000G买到1个“スキルのたね”，过一天再来还会进货，但价格也水涨船高，最后高达10万G。



ライドンの塔

对着上锁的大门使用“石のつるぎ”便能开启，1、2F之间有一座类似跷跷板的桥梁，把对面的石像推到桥侧边的方形平板处，让桥梁固定翘起就可以直接前往3F。3、4F之间的机关同理，4F有一个类似电扶梯的装置能把雕像运回5F。8F则需要把两端都有雕像的桥挪开一侧。到达塔顶对雕刻家莱顿说明原委，得知两块宝石很早以前就被他的祖先拿去造石像了，祖先的名字叫做莉扎丝（リザ–ス）——没错，就是リ–ザス像の塔那座雕像的眼睛！

リブルアーチ

去リ–ザス像の塔塔顶调查石像，离开时莉扎丝开口说话——库兰巴特尔家族原本延续着传说的七贤者之血，当她嫁给阿尔巴特家族后，贤者之血就转移给了这一支族人。如今继承人萨贝尔特惨遭小丑的杀害，为了不让血脉断绝，她也主动送上宝石クラン和スピネル，助主角拯救洁西卡。将两块红宝石带给哈瓦德，回答两次はい答应作为卫兵保护他。进入密室从书架上取来《世界结界全集》，冲到庭院就要与被诅咒的洁西卡交手。



BOSS 呪われしゼシカ

洁西卡的HP为1900，每回合行动两次，以“メラゾ–マ”、“ベギラゴン”等各种强力咒文作为攻击手段，并且会召唤出杂兵シャド–。我方仍然要以库库鲁担任回复役，他最好能习得杖系特技中的“マホカンタ”，这样反弹咒文伤害的同时也能避免被洁西卡的“ラリホ–マ”催眠。杨格斯的“かぶとわり”用于降低BOSS的守备力。杂兵的伤害基本可以忽略不计，而且一旦我方角色陷入沉睡还有机会被打醒，因此建议先集中攻击洁西卡。

原来洁西卡的目标从一开始就是仆人切尔斯（チェルス）——他是七贤者之一库帕斯（クーパス）的末裔。危急关头哈瓦德的结界发动，魔杖脱手的洁西卡肤色也恢复了正常。醒来后洁西卡说明了一切，她被一股强大的魔力支配了身心，这股魔力的主人正是暗黑神拉普森（ラプソーン）。当年七位贤者无法完全消灭暗黑神，于是利用自己的血将拉普森封在了魔杖之中。如今暗黑神想通过魔杖帮他诛杀七位贤者的末裔，从而解开自己身上的封印。莱拉斯大师、萨贝尔特、欧迪罗院长、赌场老板伽林格都因此丧命。现在魔杖不知所踪，很可能再度控制别人以实现暗黑神的阴谋。

在哈瓦德府邸1楼找到他，对话后门外突然传来惨叫，魔杖已经控制黑犬雷欧帕尔德（レオパルド）向切尔斯下了毒手！切尔斯即使在临死前也请求众人快去找回主人的爱犬，眼前的惨剧也让哈瓦德懊悔不已，他拜托主角讨伐去魔犬，以免贤者的末裔再遭荼毒。在哈瓦德的帮助下，洁西卡体内的魔力被唤醒，习得强力咒文“ベギラゴン”和“マヒャド”。

ベルガラック→龙骨の迷宫



①いかずちの杖、②ドラゴンのふん、③竜のうろこ、④ちいさなメダル（需神鸟）、⑤ちいさなメダル（需神鸟）、⑥オーガシールド（需神鸟）

洁西卡归队后先去完成几个支线：①抽空回一趟トラペッタ找占卜师鲁伊涅罗对话，可以触发一段3DS版新增剧情。一心想学习魔法的德尔马杰斯在师傅的书中看到传说之杖的记载，于是以小丑艺人的身分混入特洛登城，解开封印才引发了之后的一切悲剧，归根结底他也不过是被暗黑神利用的棋子。②返回リザ–ス村找洁西卡的母亲对话，可以得到“サ–ベルトのよろい”，在村中住宿一晚也会触发洁西卡拜祭哥哥的事件，这与3DS版新增的洁西卡结局密切相关！③斗技场S级的挑战也会在此后开启，想让莫利大叔成为同伴就尽早去挑战吧。

ベルガラック的伽林格府邸现在也可以进入了，听说佛格和尤克兄妹在招募护卫。原来两人正在争继承权，继承的试炼要求他们前往南方沙漠的龙骨の迷宫，先拿到“家长の印”的就算获胜，玩家可以自由选择支持的一方。当晚众人吃的料理中被下了安眠药，次日动身时已远远落后。目的地在ふしぎな泉东南方向被群山环绕的沙漠中心，巨大的龙骨嘴部就是迷宫入口。洞穴中敌人的实力很强，而且可以刷出メタルキング，金属史莱姆王的经验值高达30010，好好用来提升一下全队的等级吧。进入最深处的试炼之间后就要展开BOSS战！



BOSS レッドオ-ガ&ブルファング

红色魔兽的HP约为3100，蓝色魔兽的HP约为2600、且会使用“ルカナン”和“スクルト”。由于两个BOSS的合体攻击伤害惊人，红色的还经常蓄气，一定要以异常状态沉睡或麻痹限制住它，必要时刻用库库鲁的“皮肉な笑い”也可以降低对方的气力等级，否则一套连击轻松就能秒杀我方角色。库库鲁负责提升我方的物理防御力和回复，洁西卡则多利用“ラリホ–”干扰红色魔兽，集中火力击破蓝色的那只后，压力就不会那么大了。

获胜后打开最深处的大门并调查水晶球，度过患难的兄妹关系好了起来，两人决定一同继承父亲的家业，ベルガラック的大赌场也重新开张，主角则得到600枚代币作为谢礼。赌场可以换取“はやぶさの剑”、“はぐれメタルよろい”、“グリンガムのムチ”等强力装备，所需代币也不菲。

メディばあさんの家→オ-クニス



①はやてのリング、②せかいじゅの叶、③圣银のレイピア、④ちいさなメダル

下面回归主线，朝リブルアーチ东北方向走（中途有教会可供休息），穿过寒冷的洞穴，来到白雪皑皑的北方大陆。行至半路突发雪崩，醒来后已身处梅蒂（メディ）婆婆的家，被雪掩埋的众人是她养的大狗挖出来的。与同伴们依次对话，休整一夜次日再度启程，并顺便帮婆婆把“メディのふくろ”带给オ–クニス的药师古拉德（グラッド）。

矗立在冰雪中的小镇オ–クニス外围如同一个环形的要塞，把寒冷拒之门外。目前通往下层的楼梯被一个醉鬼挡着，先穿过酒馆的门，到镇中央的镇长家进入下层，古拉德的家就在东侧走廊的深处，但他似乎并不在家。找道具店的老板打探，得知古拉德应该是前往药草园了。

药草园の洞くつ

药草园位于オ–クニス西北的洞穴，在洞内的冰面上移动时会有滑动效果，注意不要掉落到桥下。进入B2会发生冰锥掉落的提示，在B3、B4都要利用这一特点，让冰锥形成道路。在B4的西北角发现倒在地上的古拉德，回答はい让小老鼠进入冰缝中，跑到尽头引发冰锥砸落就可以原路返回。靠近古拉德得知他在采药时遭到了恶狼的袭击，逃跑的过程中被冰锥堵在了这里，几乎冻僵，回答はい并使用“メディのふくろ”，里面的超辣药草救了他一命。离开洞穴时遭到狼群的围攻，击倒杂兵后带着古拉德返回他在オ–クニス的家。原来古拉德是梅蒂的儿子，他想用学到的草药知识帮助更多的人，于是离家出走到オ–クニス成为了一名药师。今天主角带来的药草，不但救了古拉德的生命，也让他得知自己选择的人生道路受到母亲的关注和认可。现在他很担心母亲的安危，因为梅蒂正是七贤者血脉的末裔之一。



メディばあさんの家

再度来到梅蒂婆婆的家中，果然有狼群在这里徘徊。将屋内的魔物尽皆消灭（还没回收小徽章的务必趁现在），再进入小屋后的山洞，婆婆和她的大狗在结界的保护下都安然无恙。与婆婆对话回答はい解释事情的经过，响声传来后跑出洞穴，房子已经被付之一炬，魔犬则以古拉德为人质威胁众人就范。梅蒂把“さいごのカギ”交到主角手中并趁机救出儿子后，也死在了魔杖之下。如今七贤者的血脉只剩最后一支，长出翅膀的魔犬果断离开了。击倒杂兵后再度进入洞穴调查5座石碑，这里记载着关于神鸟雷缇斯（レティス）的传说，但要从何找起还没有头绪。



海贼の洞くつ

先用最后之钥搜刮先前那些看得见却进不去的宝物库吧，具体包括：パルミド、女盗贼のアジト、トロデ-ン城、メダル王女の城、サザンビ-ク城、リブルア-チ。在サザンビ-ク城北河流尽头的瀑布边还有一间神秘的ぱふぱふ屋也得用最后之钥才能打开，里面其实就是系列传统的史莱姆按摩店。

从リ-ザス像の塔附近出航，绕到连接トラペッタ和リザ-ス村的桥梁下方，可以看到一个洞口，这里是传说中的大海贼库罗船长（キャプテン・クロウ）藏宝之处，需要有最后之钥才能深入探索。刚准备进入时格露妲乘船赶来，她的目的也是这里的宝藏。在B1东北的船长室调查墙上的方向盘、开启密道。B2南侧的扶梯由于水位过高暂时无法使用，先从东侧的楼梯下到B3，转动西侧的开关拉起阀门，这样就可以从B2那个扶梯到达最深处了。格露妲正准备将宝藏据为己有，不料寄宿在宝箱上的库罗船长灵魂打得她节节败退，上前对话即刻进入BOSS战。



BOSS キャプテン・クロウ

BOSS的HP约为3700，每回合能行动两次，这让他的蓄气非常快，蓄满100后发动“しんくうは”一招就足以让我方团灭，而且他也会用“いてつく波动”解除我方的蓄气状态。仅靠库库鲁的“冷たい笑み”很难有效制止BOSS的蓄气，战斗的关键是洁西卡魅力系的特技“ぱふぱふ”，此招一旦生效不但可以取消蓄力，也能让BOSS在该回合内无所作为，剩下的同伴就可放心蓄力输出了。如果库库鲁习得了“天国への阶段”也可以积极进攻，BOSS是归属于丧尸系的。获胜后得到“キャプテンハット”。

开启宝箱拿到“ひかりの海图”，格露妲也加入队伍成为同伴。

レティシア



①ちいさなメダル、②マジカルメイス、③万能ぐすり、④ごうけつのうでわ、⑤ちいさなメダル、⑥エルフの饮み药、⑦ドクロのかぶと（需神鸟）

使用海图会出现一条光之航路。驶向圣地ゴルド西南海域的“×”号标记处，顺着亮光就能进入神鸟之岛。刚一下船就有巨大的影子从地面掠过，但举目却看不见神鸟的踪迹，先去东南山顶的小村庄レティシア打听一番吧。到最大的建筑中找村长对话，据他所说神鸟雷缇斯的实体在其他世界，因此这个世界只能看到它的影子。曾经有异世界的邪恶觊觎这个世界，令连通两个世界的大门开启，神鸟为了阻止邪恶用自己的力量在异世界封闭着大门，由于力量使用过度，才导致它无法从那个世界回来。白天前往村西边的石头拱门处，一路追着地面上的神鸟之影前进，越过西侧的毒沼跑到高台上，这里就会出现通往异次元的时空漩涡。

暗のレティシア



①ちいさなメダル、②アイアンヘッドギア、③あくまのしっぽ、④ちいさなメダル、⑤すばやさのたて、⑥ちいさなメダル

异次元的地形与原本的世界一样，但大部分事物都是黑白的，缺乏生气和色彩。前往东侧的小村庄，这里是被暗黑神统治的暗之世界，主角等人被称为来自光之世界的人。依旧是到北侧的大屋找村长对话，原来这里的居民从很早以前开始就崇拜着神鸟，神鸟也帮他们击退来犯的魔物，但最近一段时间神鸟却突然开始袭击村庄，不少村民因此受伤，建筑物也破败不堪。村长希望同样来自光之世界的主角等人，能去找神鸟问清楚这么做的用意。回答はい后前往村西侧的石头拱门处，飞来的神鸟突然就发起了进攻。



レティス

神鸟的HP不算多、约为1800，但能力极强，行动速度快且每回合可行动两次。除了消除蓄气状态的“いてつく波动”外，“まばゆい光”也会大幅降低我方的物理攻击命中率，“ライデイン”为攻击我方全体，“メダパニ—マ”则会让一组混乱。开战后还是优先让洁西卡用“ピオリム”提升我方的速度，并以“マジックバリア”提升异常抗性。此役即使能成功蓄满100气，打不到对方也是白费，不如索性就用会心率高的特技，如“大まじん斩り”、“雷光一闪突き”、“まじんのかなづち”等来输出伤害。切记3DS版的新机制——马车里的同伴是可以换出来一战的，危急关头叫出魔物小队也能起到不错的效果。获胜后得到“ふしぎなきのみ”。

刚才的一战只是神鸟在测试主角等人的实力，袭击村庄并不是她的本意。原来神鸟曾协助七贤者封印暗黑神，这也导致她被魔物所憎恨。在岛上的神鸟巢穴中，有一颗卵正在静静地沉睡，等待着破壳而出的那一天，但是暗黑神手下的恶魔却以卵为质，威胁神鸟去攻击人类的村庄。神鸟希望兼具勇气和实力的主角能帮助她击倒恶魔。





神鸟の巢（里）

连续回答はい就会被直接带到巢穴所在的山脚下，迷宫中的地形相对简单，没有地图的区域都只有一条路。从5F西北的盘山路一直绕到山顶展开BOSS战。

BOSS 妖魔ゲモン

妖魔的HP约为4000，但是整体攻、防、速皆比不过先前的神鸟，在奇数回合能行动两次，且会召唤两种杂兵。除了锁定全体的“はげしい炎”和单体物理攻击外，BOSS还能用反弹咒文的“マホカンタ”，因此输出的重任就落在物理系角色的肩上。建议把会降低我方防御力的デスタ-キ-优先干掉，剩下的あんこくちょう索性无视。BOSS无法影响我方的蓄气，因此还是以强气状态配合“バイキルト”的老套路猛攻吧，整体难度远低于前一场战斗。获胜后得到“スキルのたね”。

虽然成功击倒了妖魔，但神鸟之卵也在爆炸中被破坏。就在众人难过之际，卵中的小神鸟之魂出现，他表示如果能借到实体，就能带着众人翱翔天际。回答はい并调查得到“神鸟のたましい”，神鸟雷缇斯也把一行人送回了原本的世界。今后可以在快捷菜单中随时借助神鸟之力飞上天空，A键为调出操作说明、X键加速、B键降落，滑杆的↑/↓控制下降/上升。选位降落时不能看下屏幕的小地图，而是要注意神鸟在的地面上的影子，影子有白边才表明当前的场景可以落地。

有了飞行之力，那些散落在地图高台上的宝箱都能全部回收了。具体包括：レティシア南侧的高台和神鸟之巢、トラペッタ东侧参天大树平台、愿いの丘东南的孤岛、ふしぎな泉东侧山上的高台、暗の遗迹西侧高台、龙骨の迷宫南侧高台。除了小徽章外，也有不少精良的装备。此外，在ライドンの塔北侧山上的高台处全是史莱姆系怪物，除了メタルキング外，はぐれメタル更是成群出没，推荐配合莫利的特技“モリ-もりもり”在此练级。

三角谷→法皇の馆



①激辛チ-ズ、②ちいさなメダル

从パルミド向西北飞越群山，在山谷间着陆。这里有一座人迹罕至的小村庄，魔物和人类、妖精在此竟能和平相处，让外人惊讶不已。当年七贤者之一库帕斯途径此地，救治了受伤的妖精和独眼巨人，他俩也与库帕斯一同旅行。在贤者去世后，他们继承其遗志，在山谷中建成了这个不同生物和平共存的奇妙集落。到瀑布边的山洞找妖精拉玫（ラジュ）连续对话回答はい，为了阻止暗黑神复活，她也愿意提供帮助。随后去宝物库中拿到“暗黑大树の叶”，这是可以显示出邪恶所在的珍贵道具。

在大地图上使用“暗黑大树の叶”就会显现魔犬当前的方位，乘坐神鸟追着它直到サヴェッラ大圣堂东北的法皇の馆，在2楼迎战雷欧帕尔德。开战前建议利用炼金合出不可思议的手鼓，具体配方为“ドクロのかぶと+圣者の灰→太阳のかんむり”，“太阳のかんむり+まじゅうの皮+怒りのタトゥ-→ふしぎなタンバリン”。



BOSS 魔犬レオパルド

魔犬的HP约为4300，每回合行动两次。攻击我方全体的“こごえるふぶき”可用“フバーハ”抵挡，但BOSS的痛恨一击伤害极高，很可能直接秒掉HP不足的角色，建议给不会复活咒文的人也准备好“せかいじゅの叶”以防万一。此外“おたけび”有很大几率把我方掀翻在地，打断蓄力的同时一回合内无法展开行动。笔者采用的依旧是主角和杨格斯进攻、库库鲁回复、洁西卡辅助的战术。开场迅速以“ピオリム”确保我方先动后，行动最快的洁西卡用“ふしぎなタンバリン”来提升全队的士气，这样随后同伴无论攻防都能得到加成。只要保持队形不被打乱，很快就能取胜，并得到“まじゅうのツメ”。

虽然击败了魔犬，但法皇也倒在了地上。随后赶来的大司教尼诺（ニノ）则被马尔切罗摆了一道，对方污蔑这一切是受雇于大司教的主角等人所为，而尼诺此举是为了暗杀法皇、篡位自立。主角等人被押进大牢，魔杖则为马尔切罗所有。就在暗黑魔神准备控制他时，心高气傲的马尔切罗竟然成功摆脱了束缚。



炼狱岛→圣地ゴルド

现在主角所处的位置是大圣堂南侧的小岛，罪大恶极之人被关押在此，一生都无法离开，堪称人间炼狱。先与牢房中的所有人逐一对话、触发剧情，当晚主角梦见了孩童时期与公主初次见面的经过——他因为高烧倒在树林中被公主所救，对于刚失去母后的米提娅而言，这个年纪相仿的男孩子也成为了驱走黑暗的一道亮光。次日与库库鲁身边倒在地上的神父对话，触发看守换班的剧情后靠近牢门。暗无天日的牢狱生活不知过了多久，一天看守之间的谈话透露了惊人的消息——七贤者最后一个末裔法皇也已经去世！与尼诺对话，他说出了自己策划已久的逃狱方案……老套的逃狱方法配合着众人拙略的演技居然奏效（各声优故意棒读也非常喜感），大司教则自愿留在地下启动升降机，把调查法皇死因的重任寄托在主角等人肩上。



接下来的目的地是圣地ゴルド，如果前去オークニス向古拉德报告击倒魔犬的消息，还能得到4个“ヌーク草”作为谢礼。圣地正在举行新任法皇的就职仪式，全世界的名流、贵族也都聚集于此。进入女神像下的高大建筑，马尔切罗正在发表激昂的就职演说，出身平民的他此前并没有什么仁德之举，无论血统还是能力都无法令人信服，只能靠武力把不满的声音压制下去。在神鸟之力的帮助下，众人冲上聚集全世界目光的演讲台，与眼前的阴谋家展开恶战！

BOSS マルチェロ

马尔切罗一役的难度相比PS2版大幅提高，他的HP约为4600，每回合行动两次。除了锁定单体的“メラゾーマ”和“かまいたち”、攻击全体的“グランドクロス”外，还会全体即死咒文“ザラキ”。战前最好准备一下提升即死抗性的装备，如“黄金のティアラ”、“天使のローブ”、“メタルキングヘルム”、“まよけの圣印”等。战斗中可用“マジックバリア”减轻咒文伤害，当BOSS发动十字型攻击的次回合，有很高的几率使用即死咒文，提前让库库鲁和洁西卡用“マホカンタ”便能确保自身安全，然后再尽快救起无法战斗的同伴。

马尔切罗败北的同时也被魔杖控制了身心，如今七贤者的末裔尽皆被杀，暗黑神的复活已无法阻止。原本为无数信徒所仰望的圣地化为了暗黑魔城飞上高空，血色的天空伴随着恐惧在全世界蔓延……另一方面，库库鲁救起了恢复神智的马尔切罗。虽然兄弟俩因为身世恩怨相处得并不融洽，但10年前当失去家人的库库鲁到达修道院时，正是马尔切罗亲切的主动问候带给了他温暖。阴谋破碎的马尔切罗放弃了圣堂骑士的戒指和称号，孤身一人一瘸一拐地离开。

トロルの迷宮

圣地崩坏后有不少支线事件也随之触发，下面逐一介绍。

①滝の洞くつ山顶的山顶的小屋，找老人对话可以得到最后一批奶酪。②女盗贼のアジト能触发剧情，与格露妲对话得到“怒りの铁球”。③メディばあさんの家山洞中的墓碑前，与古拉德对话又可以得到4个“ヌ−ク草”。④ベルガラック镇内西侧的小瀑布会出现一只大王イカ，轻松击败后与NPC对话时选いいえ，能让封口费翻倍为400代币。⑤サザンビ−ク之前的集市会在此时结束，不过商人们都会移居到西北的建筑中继续经营，不用担心，这里的木桶里还会多出2个宝物。⑤夜晚前往サザンビ−ク东侧山坡的大臣家2楼，会发现这里空无一人，仅有卧室梳妆台的镜子发出诡异的光芒，调查后便能进入トロルの迷宫。迷宫中虽然不显示地图，但仅有1个区域，地形也非常简单。到西北处与食人魔对话回答两次はい能得到回复，再对话一次回答はい即可开战。击倒两只トロ−ル后，救出大臣一家能得到数颗“ちからのたね”和“いのちのきのみ”作为酬谢。

奈落の祭坛

再度拜访崩坏后的圣地ゴルド会触发剧情，洁西卡感应到有不好的事情发生。前往沙漠中的龙骨の迷宫，调查最深处试炼之间的水晶球听取留言，在トロデ−ン城南侧的荒野中（即魔法船所在位置）就会出现3DS版新增的迷宫之一。奈落の祭坛最大的意义在于能得到第2把“古びたつるぎ”和“はおうのオノ”，让炼成终极武器时不再“鱼与熊掌不可兼得”。

在1F先通过西北的楼梯爬到上层拉动把手，进入南半区后，三个机关与三座石像联动，踩踏机关把三座石像都转成面朝西方可令楼梯升起。在B1南侧路口有一场强制战斗，迎战4只てんのもんばん，敌人会掉落“スキルのたね”，故建议派杨格斯和格露妲利用特技偷盗。B2陈列着大量的宝物，但要注意其中的宝箱怪ヘルギフト会全体即死咒文，不可大意。穿过最南侧燃着青色烛火的大门，就要迎战新增的BOSS了。



BOSS ジャハガロス

魔神第一形态的HP约为2400，每回合只能行动1次，招式包括锁定全体的“バギクロス”和随机目标攻击4次的“はげしいいなずま”。虽然BOSS痛恨一击的伤害极高，但这一阶段的战斗压力不算大，玩家应控制MP的消耗，以超强气配合低消耗的特技输出伤害，并为二连战做好准备。

正当主角一行被魔神的结界压制时，马尔切罗出人意料地赶来增援。BOSS第二形态HP约为4800，每回合可行动两次，招式增加了攻击全体的落石和解除蓄力效果的“いてつく波动”，攻击单体时还有一定几率附加麻痹状态。友军马尔切罗则会自动展开攻击，我方的全体Buff和回复咒文对他也都有效，因此不用吝惜，不过“ふしぎなタンバリン”无法提升其气力。此役打法与对付魔犬时基本一致，优先提升速度，保证人物每回合开始时至少在5气力的加成效果下行动，后续的战术就很好实施了。获胜后得到“げんませき”，听着库库鲁喊出的“兄长”，舍弃了权谋和野心的马尔切罗展露出了难得的真挚笑容。

暗黑魔城都市

利用神鸟之力飞向空中的暗黑魔城，接下来就要准备攻略主线最后的迷宫了。初期的地形错综复杂，宝箱大多存在于第1个区域周边，道路两侧的小房间都要仔细探索，确保把18个宝物拿完。解谜方面则简单粗暴，绕远路拉动开关，让楼梯出现，就能开启近道方便下一次的探索。到达1F后需要逐层往下，地形反倒变得简单起来。当玩家到达一个由南、北两个半区组成的圆形区域时，这里有一个宝石可供回复，无论选左侧还是右侧，只要保持一直走，周围的景观就会随着绕圈发生改变，直至看到一个通往最底层的楼梯。

BOSS 暗黑神ラプソーン

暗黑神的HP约为4900，每回合行动两次。除了有成为BOSS标配的“いてつく波动”限制我方蓄力外，还有“メラゾーマ”、“イオナズン”、“こごえるふぶき”等强力咒文。“まばゆい光”会让我方全体的物理攻击命中率下降，“あやしい瞳”则为对单体强制附加睡眠状态。此前在最终迷宫中得到的“けんじゃの石”建议拿出来，让队伍中有3名以上能够全体回复的角色，并以“マジックバリア”、“スクルト”、“フバーハ”等确保自身安全后，再配合蓄力展开反攻。

获胜后自动得到全回复，BOSS也化为了一滩浑水，与暗黑神的决战似乎没有想象中的艰苦？离开时场景发生崩塌，此时是不能用咒文直接脱出的。在逃跑的过程中会与固定的杂兵发生强制战斗，其中第二战是与我方4名角色的石像对阵，不过都没什么难度。跑到户外就要迎来与大型魔人的BOSS战。



BOSS 暗黒の魔人

BOSS的HP约为3900，是一个典型的物理型敌人，每回合只会用拳头攻击1～2次。开场反复使用“スクルト”将我方守备力强化至极限，只要不被对方打出痛恨一击都没有太大威胁，然后再用超强气的特技输出伤害即可。获胜后得到“オリハルコン”。

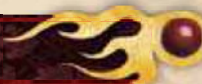


BOSS战结束后就可以召唤神鸟了，腥风血雨中暗黑神显出了真正的形态，他开启了连接光世界与暗世界的大门，神鸟雷缇斯也得以回到这个世界、救下众人。如今拯救世界的惟一办法是将暗黑神彻底消灭，而想要打破他身边的结界，首先必须集齐寄宿着七贤者之力的7颗宝玉。吹奏神鸟给的“やまびこの笛”，如果附近有宝玉，就会传来回声。7颗宝珠的位置其实就在7位贤者的末裔遇害的场景，分别为：①トラペッタ旅馆边烧毁的废墟；②リーザス像の塔顶层石像正前方；③マイエラ修道院院长房间2楼；④ベルガラック伽林格府邸2楼虎皮房间的沙发后；⑤リブルアーチ哈瓦德府邸的喷水池前；⑥メディばあさんの家屋后的洞穴前；⑦サヴェッラ大圣堂法皇の馆2楼靠窗的房间。

集齐所有宝珠后找神鸟雷缇斯对话（角色身上至少要有1格道具空位），回答はい得到“神鸟の杖”，法杖上已经没有暗黑神的灵魂，相反七贤者的灵魂正沉睡其中。连续回答はい就要飞向高空进入最终决战！



炼金配方一览



道具类

炼金结果	素材 1	素材 2	素材 3
アモ－ルの水	せいすい	上やくそう	—
いやし草	やくそう	やくそう	やくそう
いやし草	上やくそう	やくそう	—
いやしのチ－ズ	ふつうのチ－ズ	アモ－ルの水	—
エルフの饮み药	せかいじゅのしずく	まほうのせいすい	—
おかしな药	せいすい	こうもりの羽	うしのふん
おかしな药	やくそう	どくけし草	まんげつ草
かがやくチ－ズ	こごえるチ－ズ	ごくじょうのカビ	ドラゴンのふん
かちかちチ－ズ	ふつうのチ－ズ	岩盐	—
辛口チ－ズ	ふつうのチ－ズ	あかいカビ	—
きつけ草	やくそう	やくそう	まんげつ草
きつけ草	上やくそう	まんげつ草	—
キメラのつばさ	こうもりの羽	こうもりの羽	—
激辛チ－ズ	辛口チ－ズ	あかいカビ	あかいカビ
激辛チ－ズ	辛口チ－ズ	ヌ－ク草	—
けんじゃの石	金块	オリハルコン	せかいじゅのしずく
こおりのチ－ズ	冷たいチ－ズ	みず草のカビ	—
ごくじょうのカビ	あかいカビ	みず草のカビ	せかいじゅの叶
こごえるチ－ズ	こおりのチ－ズ	みず草のカビ	みず草のカビ
上どくけし草	やくそう	どくけし草	—
上やくそう	やくそう	やくそう	—
せいすい	アモ－ルの水	岩盐	—
せかいじゅのしずく	せかいじゅの叶	まほうのせいすい	—
超辛チ－ズ	激辛チ－ズ	ごくじょうのカビ	ドラゴンのふん
超万能ぐすり	万能ぐすり	いやし草	きつけ草
超万能ぐすり	特やくそう	特やくそう	特やくそう
月のめぐみ	まんげつ草	まんげつ草	まんげつ草
冷たいチ－ズ	ふつうのチ－ズ	みず草のカビ	—
天使のチ－ズ	おいしいミルク	ごくじょうのカビ	せかいじゅのしずく
とうぞくのカギ	铁のクギ	ブロンズナイフ	—
特どくけし草	やくそう	どくけし草	どくけし草
特どくけし草	上どくけし草	上どくけし草	—
特やくそう	上やくそう	上やくそう	—
はりきりチ－ズ	激辛チ－ズ	こごえるチ－ズ	岩盐
万能ぐすり	特やくそう	特やくそう	—
ふしぎなタンバリン	太阳のかんむり	まじゅうの皮	怒りのタトゥ－
ふつうのチ－ズ	おいしいミルク	レンネットのこな	—
ふつうのチ－ズ	超辛チ－ズ	かがやくチ－ズ	—
フバフバチ－ズ	ふつうのチ－ズ	まほうのせいすい	—
ベホマラチ－ズ	おいしいミルク	ごくじょうのカビ	アモ－ルの水
まほうのせいすい	せいすい	ふしぎなきのみ	—
やわらかチ－ズ	おいしいミルク	レンネットのこな	岩盐

武器类

炼金结果	素材 1	素材 2	素材 3
きせきのつるぎ・改	きせきのつるぎ	命のブレスレット	—
ゾンビバスタ－	ゾンビキラ－	まよけの圣印	—

炼金结果	素材 1	素材 2	素材 3
どうのつるぎ	ブロンズナイフ	ブロンズナイフ	—
ドラゴンスレイヤ－	ドラゴンキラ－	ごうけつのうでわ	—
はぐれメタルの剑	古びたつるぎ	スライムのかんむり	オリハルコン
はやぶさの剑・改	はやぶさの剑	ほしふるうでわ	—
ふぶきのつるぎ	バスタ－ドソ－ド	こおりのやいば	こごえるチ－ズ
古びたつるぎ	はぐれメタルの剑	おかしな药	うしのふん
もろはのつるぎ	もろはのつるぎ・改	あくまのしっぽ	—
もろはのつるぎ・改	もろはのつるぎ	圣者の灰	圣者の灰
龙神王のつるぎ	龙神のつるぎ	はぐれメタルの剑	—
ロトのつるぎ	いにしえのロトの剑	はぐれメタルの剑	オリハルコン
砂尘のヤリ	パルチザン	圣者の灰	—
デ－モンスピア	バトルフォ－ク	どくばり	あくまのしっぽ
铁のヤリ	ひのきのぼう	ダガ－ナイフ	—
ホ－リ－ランス	ロングスピア	金のロザリオ	—
メタルキングのヤリ	ホ－リ－ランス	メタルウィング	—
ロングスピア	ひのきのぼう	ひのきのぼう	铁のヤリ
ウィングエッジ	やいばのブ－メラン	こうもりの羽	はがねのかま
ハイブ－メラン	ブ－メラン	铁のクギ	—
炎のブ－メラン	ツインスワロ－	ほのおの盾	—
メタルウィング	ウィングエッジ	メタルキングのヤリ	—
石のオノ	石のぼうし	ひのきのぼう	—
キングアックス	金のオノ	スライムのかんむり	—
金のオノ	铁のオノ	金块	—
さんぞくのオノ	バトルアックス	とうぞくのカギ	—
铁のオノ	铁のかま	铁のかま	—
ム－ンアックス	金のオノ	月のめぐみ	—
ウォ－ハンマ－・改	ウォ－ハンマ－	ごうけつのうでわ	—
大かなづち	大きづち	铁かぶと	铁かぶと
メガトンハンマ－	ウォ－ハンマ－・改	はおうのオノ	オリハルコン
じごくのおおかま	はがねのかま	どくがのナイフ	サタンヘルム
アサシンダガ－	イ－グルダガ－	どくばり	—
キラ－ピアス	スライムピアス	怒りのタトゥ－	はやてのリング
こあくまナイフ	アサシンダガ－	あくまのしっぽ	—
あくまのムチ	バスタ－ウィップ	あくまのしっぽ	—
皮のムチ	あくまのしっぽ	圣者の灰	—
ドラゴンテイル	ヘビ皮のムチ	龙のうろこ	龙のうろこ
バスタ－ウィップ	あくまのムチ	圣者の灰	—
ヘビ皮のムチ	皮のムチ	うろこの盾	—
ふっかつの杖	ル－ンスタッフ	命のブレスレット	せかいじゅの叶
マグマの杖	まどうしの杖	ばくだん岩のカケラ	ばくだん岩のカケラ
まふうじの杖	まどうしの杖	ル－ンスタッフ	—
しっぷうのレイピア	堕天使のレイピア	しっぷうのバンダナ	しっぷうのバンダナ
圣银のレイピア	テンペラ－ソ－ド	まよけの圣印	—
堕天使のレイピア	圣银のレイピア	あくまのしっぽ	こうもりの羽

炼金结果	素材１	素材２	素材３
ライトシャムシ－ル	ル－ンスタッフ	ライトシ－ルド	ひかりのドレス
エロスの弓	クロスボウ	ガ－タ－ベルト	—
オ－ディ－ンボウ	ケイロンの弓	エロスの弓	ビッグボウガン
クロスボウ	ショ－トボウ	チエ－ンクロス	—
クロスボウ	ひのきのぼう	ひのきのぼう	ちからの指轮
ケイロンの弓	エロスの弓	ちからの盾	—
あくまのツメ	ほのおのツメ	あくまのしっぽ	—
サタンネイル	あくまのツメ	サタンヘルム	—
ほのおのツメ	鉄のツメ	炎のブ－メラン	—
冥兽のツメ	まじゅうのツメ	げんませき	—
龙王のツメ	ドラゴンクロ－	げんませき	—
くじゃくのおうぎ	鉄のおうぎ	风のぼうし	—
太阳のおうぎ	月のおうぎ	ほのおの盾	マグマの杖
月のおうぎ	星のおうぎ	まんげつのリング	金のロザリオ
星のおうぎ	レインボ－ファン	はりきりチ－ズ	银のかみかざり

防具类

炼金结果	素材１	素材２	素材３
うろこのよろい	皮のよろい	龙のうろこ	—
皮のこしまき	ステテコパンツ	まじゅうの皮	—
皮のこしまき	皮のムチ	バンダナ	—
皮のドレス	おどりこの服	まじゅうの皮	—
皮のよろい	たびびとの服	まじゅうの皮	—
ギガントア－マ－	バンデットメイル	ごうけつのうでわ	ごうけつのうでわ
骑士团の服	たびびとの服	骑士团の盾	—
银のむねあて	鉄のむねあて	シルバ－トレイ	シルバ－トレイ
くさりかたびら	たびびとの服	チエ－ンクロス	—
红莲のロ－ブ	けんじゃのロ－ブ	まほうのせいすい	ヌ－ク草
毛皮のポンチョ	まじゅうの皮	まじゅうの皮	—
けんじゃのロ－ブ	まほうの法衣	インテリハット	—
したっぱベスト	バンデットメイル	布の服	サンゴのかみかざり
シャイニ－チュチュ	スパンコ－ルドレス	おどりこの服	命のブレスレット
白波の装	みずのはごろも	红莲のロ－ブ	月のおうぎ
しんぴのビスチェ	あぶないビスチェ	ひかりのドレス	—
しんぴのよろい・改	しんぴのよろい	まもりのルビ－	命の指轮
ステテコパンツ	とうぞくのこしみの	バンダナ	—
せいどうのよろい	くさりかたびら	せいどうの盾	—
ゾンビメイル	シルバ－メイル	ゾンビキラ－	—
ゾンビメイル	プラチナメイル	あくまのしっぽ	—
たびびとの服	布の服	布の服	—
ダンシングメイル	シルバ－メイル	おどりこの服	—
鉄のむねあて	鉄の盾	鉄の盾	—
天使のロ－ブ	みずのはごろも	マジカルスカ－ト	—
ドラゴンメイル	シルバ－メイル	龙のうろこ	龙のうろこ
バニ－ス－ツ	シルクのビスチェ	うさぎのしっぽ	—
バンデットメイル	あつでのよろい	さんぞくのオノ	とうぞくのこしみの
ひかりのドレス	スパンコ－ルドレス	まもりのルビ－	金のブレスレット
プラチナメイル	ゾンビメイル	圣者の灰	—
プリンセスロ－ブ	天使のロ－ブ	金のロザリオ	ひかりのドレス
マジカルスカ－ト	とうぞくのこしみの	マジカルハット	マジカルメイス
まじょっこスカ－ト	マジカルスカ－ト	こあくまのナイフ	おかしな药
まほうのよろい	はがねのよろい	いのりの指轮	まもりのルビ－
ミラ－ア－マ－	シルバ－メイル	ミラ－シ－ルド	ミラ－シ－ルド
メタルキングよろい	はぐれメタルよろい	スライムのかんむり	オリハルコン
やいばのよろい	まほうのよろい	やいばのブ－メラン	—
やすらぎのロ－ブ	みかわしの服	ステテコパンツ	—
やみのころも	みかわしの服	あくまのしっぽ	こうもりの羽
うろこの盾	皮の盾	龙のうろこ	—

炼金结果	素材１	素材２	素材３
真・大おやぶんの盾	女神の盾	大おやぶんの盾	いやしのチ－ズ
皮の盾	おなべのふた	まじゅうの皮	—
骑士团の盾	鉄の盾	骑士团の服	—
こおりの盾	まほうの盾	こおりのやいば	—
死神の盾	女神の盾	あくまのしっぽ	—
圣女の盾	ミラ－シ－ルド	ホワイトシ－ルド	せいすい
せいどうの盾	皮の盾	ブロンズナイフ	—
ちからの盾	まほうの盾	ちからの指轮	ベホマラチ－ズ
ドラゴンシ－ルド	はがねの盾	龙のうろこ	龙のうろこ
はめつの盾	メタルキングの盾	あくまのしっぽ	—
ほのおの盾	まほうの盾	炎のブ－メラン	—
ホワイトシ－ルド	鉄の盾	シルバ－トレイ	—
ホワイトシ－ルド	ライトシ－ルド	おいしいミルク	おいしいミルク
まほうの盾	はがねの盾	いのりの指轮	まもりのルビ－
みかがみの盾	ミラ－シ－ルド	アモ－ルの水	まほうのせいすい
女神の盾	死神の盾	圣者の灰	—
メタルキングの盾	はめつの盾	圣者の灰	オリハルコン
石のぼうし	石のオノ	とんがりぼうし	—
インテリハット	マジカルハット	インテリめがね	—
うさみみバンド	ヘアバンド	うさぎのしっぽ	—
黄金のティアラ	知力のかぶと	银のかみかざり	金块
风のぼうし	はねぼうし	しっぷうのバンダナ	—
银のかみかざり	サンゴのかみかざり	シルバ－トレイ	—
くノ一のハチガネ	アイアンヘッドギア	しっぷうのバンダナ	—
毛皮のフ－ド	はねぼうし	毛皮のぽんちょ	—
サタンヘルム	ミスリルヘルム	あくまのしっぽ	—
しあわせのぼうし	はねぼうし	しあわせのくつ	—
したっぱずきん	バンダナ	怒りのタトゥ－	サンゴのかみかざり
しっぷうのバンダナ	バンダナ	はやてのリング	—
タ－バン	バンダナ	バンダナ	—
太阳のかんむり	ドクロのかぶと	圣者の灰	—
知力のかぶと	インテリハット	アイアンヘッドギア	—
ドクロのかぶと	太阳のかんむり	あくまのしっぽ	—
とんがりぼうし	皮のぼうし	鉄のクギ	—
はねぼうし	皮のぼうし	キメラのつばさ	—
ファントムマスク	アイアンヘッドギア	やみのころも	—
ブロンズキャップ	石のぼうし	ブロンズナイフ	ブロンズナイフ
まじょっこハット	マジカルハット	知力のかぶと	おかしな药
ミスリルヘルム	サタンヘルム	圣者の灰	—
猛牛ヘルム	ミスリルヘルム	うしのふん	おいしいミルク
命のブレスレット	命の指轮	金のブレスレット	—
命の指轮	いのりの指轮	命のきのみ	—
いのりの指轮	金の指轮	ふしぎなきのみ	—
インテリめがね	目覚ましリング	理性のリング	かしこさのたね
ごうけつのうでわ	ちからの指轮	パワ－ベルト	—
しあわせのくつ	あみタイツ	しあわせのぼうし	—
ス－パ－リング	まんげつのリング	破幻のリング	破毒のリング
ソ－サリ－リング	ドクロの指轮	圣者の灰	圣者の灰
ちからの指轮	いのりの指轮	ちからのたね	—
ドクロの指轮	ソ－サリ－リング	あくまのしっぽ	—
破幻のリング	金の指轮	砂尘のヤリ	—
破毒のリング	金の指轮	どくばり	—
はやてのリング	いのりの指轮	すばやさのたね	—
パワ－ベルト	皮のこしまき	ちからの指轮	—
ほしふるうでわ	はやてのリング	はやてのリング	オリハルコン
まもりのルビ－	いのりの指轮	まもりのたね	—
まよけの圣印	怒りのタトゥ－	せいすい	金のロザリオ
まんげつのリング	金の指轮	どくがのナイフ	—
女神の指轮	命の指轮	オリハルコン	黄金のティアラ
目覚ましリング	金の指轮	まどろみの剑	—
理性のリング	金の指轮	堕天使のレイピア	—

小徽章位置一览

下表是本作中全部139枚小徽章的位置，有带“·”的表示小徽章位于该场景/迷宫内，没有的则是地图上的宝箱，请结合前文攻略中的配图进行收集。注意81和82号在特定剧情发生后就无法再回收，121号以后的小徽章需主线通关后才能得到，而编号4的小徽章较为特殊，必须走到特定地点才会出现调查提示，具体位置如右图所示。



编号	取得地点
1	トラペッタ·教会的宝箱（需どうぞくのカギ）
2	トラペッタ东南树林的宝箱（需どうぞくのカギ）
3	トラペッタ东侧参天大树平台上的瓦罐（需神鸟）
4	トラペッタ东侧参天大树平台上、石碑附近水边的沙滩中（需神鸟、如图）
5	船着き场·露天道具店的宝箱（需どうぞくのカギ）
6	ドニの町·酒馆2楼的木桶
7	マイエラ修道院西北山脚的宝箱（需まほうのカギ）
8	マイエラ修道院·1楼厨房的木桶
9	マイエラ修道院·中庭东侧的陶罐
10	マイエラ修道院·院长室背面的木桶
11	旧修道院迹地·B3北半区东北的陶罐
12	旧修道院迹地·B3南半区东侧小房间的木桶
13	川沿いの教会西侧民家·屋内的木桶
14	川沿いの教会正北树下的宝箱（需まほうのカギ）
15	アスカンタ城·水井边民家内的衣柜
16	アスカンタ城·王城1楼西侧走廊的衣柜
17	アスカンタ城·王城3楼大臣房间的衣柜
18	愿いの丘东南湖中孤岛上的宝箱（需神鸟）
19	バトルロ－ド格斗场（モリ－の所）建筑背面的宝箱（需まほうのカギ）
20	パルミド·屋顶西北角的陶罐
21	パルミド·井下秘密俱乐部的陶罐
22	パルミド·道具店内墙上的布袋
23	パルミド·东侧民家（反锁门隔壁那间）内的木桶
24	パルミド·东南酒吧内黑市商人房间的衣柜
25	パルミド·西侧民家内宝物库的宝箱（需さいごのカギ）
26	女盗贼のアジト·马厩仓库里的木桶
27	女盗贼のアジト·ゲルダ房间的陶罐
28	女盗贼のアジト·地下宝物库的宝箱（需さいごのカギ）
29	剑士像の洞くつ·B2西侧房间的陶罐
30	剑士像の洞くつ·B2西侧房间的宝箱
31	剑士像の洞くつ·B4南侧岔路的陶罐
32	荒野の山小屋·房间里的陶罐
33	トロデ－ン城·1F东南的木桶
34	トロデ－ン城·1F西侧的木桶
35	トロデ－ン城·2F西南房间的木桶
36	トロデ－ン城·3F东北房间的衣柜
37	トロデ－ン城·2F宝物库的宝箱（需さいごのカギ）
38	モグラのアジト洞口东侧宝箱
39	モグラのアジト·B2中央东侧的陶罐
40	メダル王女の城正北的红色宝箱
41	メダル王女の城·楼梯边的陶罐
42	メダル王女の城·1楼宝物库的宝箱（需さいごのカギ）
43	サヴェッラ大圣堂·防具店的宝箱（需まほうのカギ）
44	海边の教会·屋内的衣柜
45	ベルガラック·西侧水边建筑屋外的木桶
46	ベルガラック·西侧水边建筑屋内的木桶
47	ベルガラック·东侧民家内的衣柜
48	ベルガラック·旅馆1楼墙角的衣柜
49	ベルガラック·地下酒馆1楼吧台边的木桶
50	ベルガラック·ギャリング府邸二楼的衣柜（ゼシカ归队后才能前来）
51	ラパンハウス东南海边悬崖处的宝箱
52	サザンビ－ク城西墙角下的宝箱
53	サザンビ－ク城·入口西侧灌木丛后的木桶
54	サザンビ－ク城·旅馆1楼的衣柜
55	サザンビ－ク城·王城1楼东北房间的衣柜
56	サザンビ－ク城·王城3楼东侧房间的衣柜
57	サザンビ－ク城·王城3楼西侧房间的衣柜
58	サザンビ－ク城·王城4楼宝物库的宝箱
59	サザンビ－ク城·王城B1宝物库的宝箱（需さいごのカギ）
60	サザンビ－ク城·西北建筑1楼的木桶（圣地崩坏后追加）
61	王家の山入口边小屋·屋内的木桶
62	王家の山·中央道路尽头树上的布袋
63	ふしぎな泉东南小屋·1楼书房里的陶罐
64	ふしぎな泉东侧山上高台的宝箱（需神鸟）
65	暗の遗迹所在岛屿中央的宝箱
66	暗の遗迹所在岛屿西侧高台的宝箱（需神鸟）
67	暗の遗迹·入口东侧建筑中的木桶
68	暗の遗迹·B1东北平台的宝箱
69	リブルア－チ·ハワ－ド家1楼的衣柜
70	リブルア－チ·ハワ－ド家密室1楼的宝箱（拿到宝石后才能进入）
71	リブルア－チ·道具店的宝箱（需さいごのカギ）
72	リブルア－チ·旅店洗手台边的木桶
73	リブルア－チ·防具店的木桶
74	リブルア－チ·武器防具店上层民家的陶罐
75	リブルア－チ·东侧有两位年轻雕刻家的民家内的陶罐
76	リブルア－チ·西侧摆放了很多失败作品的民家，楼上石像边的陶罐
77	龙骨の迷宫·B1第一个区域东北的宝箱
78	龙骨の迷宫南侧高台的宝箱（需神鸟）
79	龙骨の迷宫南侧高台的宝箱（需神鸟）
80	メディばあさんの家·地下室炉火房间的衣柜（房屋烧毁后就无法回收）
81	メディばあさんの家·仓库的木桶（房屋烧毁后就无法回收）
82	オ－クニス·道具店的瓦罐
83	オ－クニス·镇长家1楼的瓦罐
84	オ－クニス·镇长家地下室，学者所在房间的衣柜
85	オ－クニス·武器防具店下层的木桶
86	药草园の洞窟洞口东侧平台上的宝箱
87	药草园の洞窟·B1东侧的陶罐
88	药草园の洞窟·B2西侧的陶罐
89	药草园の洞窟·B3东南角的陶罐
90	ぱふぱふ屋·换衣间的衣柜（需さいごのカギ）
91	海贼の洞くつ·入口西侧小房间里的陶罐
92	海贼の洞くつ·B1西北牢房的陶罐
93	海贼の洞くつ·B1东南房间的木桶
94	海贼の洞くつ·B3西北的宝箱
95	レティシア西北、船只进入岛屿时岸边的宝箱
96	レティシア东南山坡上的宝箱
97	レティシア·东侧帐篷里的瓦罐
98	レティシア·东侧房屋里的布袋
99	レティシア·北侧村长屋外的瓦罐
100	暗のレティシア毒沼北侧断木后的宝箱
101	暗のレティシア西南湖边的宝箱
102	暗のレティシア东北岸边的宝箱
103	暗のレティシア·西侧房屋里的瓦罐
104	暗のレティシア·东侧房屋里的布袋
105	暗のレティシア·东北瀑布边的瓦罐
106	暗のレティシア·北侧村长屋内的衣柜
107	神鸟の巢·1F中央平台的宝箱
108	神鸟の巢·3F南侧的宝箱
109	三角谷东北森林的宝箱
110	三角谷·酒馆内的木桶
111	三角谷·宝物库内的陶罐
112	三角谷·妖精ラジュ所在山洞的陶罐
113	法皇の馆·1楼东侧房间的陶罐
114	法皇の馆·2楼法皇房间的衣柜
115	トロルの迷宫·东北岔路的宝箱
116	トロルの迷宫·中央岔路的宝箱
117	奈落の祭坛·1F东北的宝箱
118	奈落の祭坛·B1东南房间的陶罐
119	奈落の祭坛·B2西北的宝箱
120	奈落の祭坛·B2东南的瓦罐
121	龙神の道·第1个区域水中的宝箱
122	龙神の道·第3个区域毒沼边的宝箱
123	龙神の道·第4个区域出口前岔路的宝箱
124	龙神族の里·入口西侧民家外的瓦罐
125	龙神族の里·入口西侧民家内的瓦罐
126	龙神族の里·教会内墙上的布袋
127	龙神族の里·道具店墙上的布袋
128	龙神族の里·东北グル－ノ家2楼的衣柜
129	龙神族の里·东北グル－ノ家1楼的瓦罐
130	天の祭坛·第1个区域中央的宝箱
131	天の祭坛·第2个区域的宝箱
132	天の祭坛·第2个区域的宝箱
133	追忆の回廊·击败追忆の亡灵后的宝箱
134	追忆の回廊·击败追忆のアルゴン后的宝箱
135	追忆の回廊·击败追忆のクロウ后的宝箱
136	追忆の回廊·击败追忆のゲモン后的宝箱
137	追忆の回廊·击败追忆のレオパルド后的宝箱
138	追忆の回廊·击败追忆のドルマゲス后的宝箱
139	追忆の回廊·击败追忆のドルマゲス（变身）后的宝箱

照相任务一览

作为3DS版新增的系统，大部分照相任务都是随着流程的推进自动解锁的，建议玩家在攻略主线的同时顺便完成，以免少数NPC在剧情发生后改变位置，反倒更不好找。对于需要拍摄魔物甚至特定动作的任务，推荐使用“魔物の香水”免得惊动它们。131号任务的触发比较特殊，需要在隐藏商店处购买“スキルのたね”，直至其价格涨至10万/颗的时候购入，次日再前来才会触发。138～142号任务需要通关后到达神龙族之里后才会开启，拍照目标的小妖精桑迪（サンディ）可能出现位置有以下5处：①トラペッタ东南的红色树下；②アスカンタ城南湖畔、即愿いの丘对岸；③龙骨の迷宫东侧沙漠；④メディばあさんの家西南；⑤レティシア东南。想让小妖精出现需要反复进出城镇，她所穿衣服的颜色是随机的，而且现实中每天只会出现一次，队伍排头的角色穿着非默认服装也可以提升其出现率。见面时记得先拍照，再与她对话还能得到道具奖励，分别有：元气玉、金块、いのちのきのみ、オリハルコン、ちからのたね。



编号	任务名称	完成方法	印花
1	魔物の写真をとってみよう	任意野生的魔物皆可	1
2	颜を洗うネコ	在ポルトリンク附近出没的プリズニャン，等它做出用爪子挠脸的动作时拍照	2
3	上手にかけました	在川沿いの教会河岸边出没的プチアーノン，等它做出在地上画画的动作时拍照	2
4	いつも一绪の两人组	在女盗贼のアジト附近森林出没的パプリカン	1
5	恶梦の唇	在川沿いの教会河岸边、アスカンタ附近（夜晚）等地出没的プチュチュンパ	1
6	スライムのきし	在アスカンタ城附近出没的スライムナイト	1
7	踊りに诱われて	在サザンビ－ク附近（夜晚）出没的タップデビル，等它做出跳舞的动作时拍照（注意，并非普通的单脚跳）	2
8	金ピカのゴ－レム	在圣地ゴルド附近出没的ゴ－ルドマン	1
9	古代の杀人兵器	在オ－クニス附近出没的キラ－マシン	1
10	紫の颜の恐怖	在神鸟の巢出没的ゲロンガ－	1
11	暗の太阳	圣地崩坏后，在リ－ザス村附近出没的スピンサタン	1
12	青い巨龙	圣地崩坏后，在ベルガラック附近（白天）出没的リザ－ドファッツ	1
13	雪のようなお友达	在オ－クニス购入道具“しろがねのすず”，在地图上叫来白色杀人豹后拍照	3
14	暗のようなお友达	在三角谷购入道具“くろがねのすず”，在地图上叫来黑色杀人豹后拍照	3
15	メタルなあいつ	在旧修道院迹地、川沿いの教会河岸边等地出没的メタルスライム	1
16	ダッシュなメタル	在トロデ－ン城出没的はぐれメタル	2
17	メタルの王様	在龙骨の迷宫出没的メタルキング	3
18	空を支配する影	收集7颗宝玉的阶段，飞在空中拍摄暗黑神ラプソ－ン	3
19	最强の魔物	在追忆の回廊最深处的エスタ－ク	3
20	巨大なプリン?	击倒30只スライム后（トラペッタ附近白天出没），在トラペッタ南侧道路边才会出现的スライムプティング	3
21	カラフルミイラ	击倒30只ミイラ男后（アスカンタ城附近夜晚出没），在川沿いの教会西北树林才会出现的リボン男	3
22	モリ－カラ－のちっちゃなアイツ	击倒30只ミニデ－モン后（パルミド附近出没），在アスカンタ城东南沿海才会出现的モリ－サタン	3
23	幸运を呼ぶ金のネコ	击倒30只ベロニャ－ゴ后（トロデ－ン城附近出没），在トロデ－ン城西南的树林附近才会出现的ゴ－ルドニャン	3
24	薄いピンクのじんめんじゅ	击倒30只じんめんじゅ后（ベルガラック附近出没），ラパンハウス东南过桥后的高台上才会出现的さくらんじゅ	3
25	圣なる夜の赠り物	击倒30只ナイトウォ－カ－后（アスカンタ城夜晚出没），在オ－クニス西侧才会出现的サンタクルス	3
26	混沌より来たる者	击倒30只パンドラボックス后（龙神の道出没），在地图西南被放大镜图标挡住的小岛上才会出现的混沌の箱	3
27	リ－ザス像	リ－ザス像の塔7F的石像	2
28	ポルトリンクの灯台	ポルトリンク的灯塔	1
29	船着き场の露店	船着き场的任意露天商店	1
30	マイエラ修道院の奥の院	マイエラ修道院院长所在的建筑（需拍到彩色玻璃）	2
31	拷问部屋	マイエラ修道院地下拷问室的铁娘子或木马刑具	1
32	ならず者のあつまる酒场	ドニの町的酒馆	1
33	骑士のステンドグラス	マイエラ修道院入口上方的骑士图案彩色玻璃	1
34	小高い丘に	愿いの丘最高处的风景	2
35	系车	川沿いの教会西侧民家内的纺车	1
36	アスカンタの圆筒城	アスカンタ城的圆柱形王城	2
37	アスカンタの风景	アスカンタ城王城顶部的风景	1
38	二つの剑士像	剑士像の洞くつB1宝箱前的两座石像（需同时拍到）	2
39	ゴロツキの集う町	パルミド西南瞭望台上的风景	1
40	アツい男の集会所	パルミド井底的秘密会所	3
41	コロシアム	バトルロ－ド格斗场（モリ－の所）地下的斗技场	2
42	チャンピオンの像	通过斗技场S级比赛后，屋顶才会立起的主角石像	3
43	イバラと眠る城	トロデ－ン城外部景观	2
44	最高级のピアノ	トロデ－ン城3F西侧公主房间的钢琴	2
45	キラ－パンサ－の石像1	ラパンハウス东侧的四座杀人豹石像之一	1
46	キラ－パンサ－の石像2	ラパンハウス东侧的四座杀人豹石像之一	1
47	キラ－パンサ－の石像3	ラパンハウス东侧的四座杀人豹石像之一	1
48	キラ－パンサ－の石像4	ラパンハウス东侧的四座杀人豹石像之一	1
49	まぼろしの树	ラパンハウス东侧盆地在黎明时分才会出现的不可思议之树	3
50	北の岬の教会	海边の教会外部景观	1
51	カジノといえば!	ベルガラック入口处的CASINO招牌（需等到赌场重开）	2
52	三人のバニ－ちゃん	ベルガラック地下酒馆，夜晚前来时舞台上正在表演的3位兔女郎	1
53	いにしえの贤者	ベルガラック旅馆后的贤者石像	1
54	大きなキラ－パンサ－?	ラパンハウス的杀人豹外观建筑	2
55	美しい少年の肖像画	サザンビ－ク城楼梯左侧的美少年画像	3

编号	任务名称	完成方法	印花
56	サザンビ－ク城	サザンビ－ク城的宏伟王城	2
57	お・と・なのお店	ぱふぱふ按摩店里的兔女郎	3
58	怪奇谜の光の恐怖	サザンビ－ク城东侧大臣家 2 楼，通往トロルの迷宫的发光镜子（夜晚）	2
59	三本角の龙骨	龙骨の迷宫第 3 个区域东南角，有三根角的龙骨	2
60	谜の水晶玉	龙骨の迷宫试炼之间的水晶球	2
61	リブルア－チの颜	リブルア－チ哈瓦德宅邸庭院里的喷水石像	1
62	金のパイプオルガン	リブルア－チ教会 2 楼的金色钢琴	1
63	世界一の大釜	リブルア－チ哈瓦德宅邸 2 楼的大锅	1
64	シ－ソ－の床	ライドンの塔中类似跷跷板的桥	2
65	冰のア－チ	オ－クニス入口处的冰雕拱门	1
66	ド－ナツの町の中心に	オ－クニス中央的镇长家	1
67	冰の桥	药草园の洞くつ内的冰桥	2
68	サヴェッラ大圣堂の写真	サヴェッラ大圣堂教会内部景观	1
69	巨木の止まり木	レティシア西侧山坡上神鸟落脚的石门	2
70	隔绝された村	レティシア村北的村长家	3
71	石造りの升降机	连接サヴェッラ大圣堂和法皇の馆的石制升降机	1
72	法皇样の在す场所	法皇の馆外部景观	3
73	圣地ゴルド	圣地ゴルド内北侧女神像边的巨大建筑	1
74	メダルのつどう城	メダル王女の城外部景观	2
75	メダル型の喷水	メダル王女の城内的小喷泉	1
76	邪教の神殿	暗の遗迹外部景观	1
77	邪教の像	暗の遗迹 1F 的石像	2
78	邪教のレリ－フ	暗の遗迹 B2 的魔物浮雕	2
79	回转する鬼の像	暗の遗迹 B3 的两座旋转石像（需同时拍到）	2
80	大海贼のアジト	海贼の洞くつ B1 东北的船长室	2
81	暗の世界	在暗のレティシア村里随意拍照	3
82	溪谷のレリ－フ	三角谷入口吊桥上方的蝙蝠壁画	1
83	おもしろい教会	三角谷的教会	2
84	巨木の石碑	トラペッタ东侧参天大树平台上的石碑	2
85	谜の石碑	ラパンハウス东南山顶的龙型石碑	2
86	魔物の调理场	トロルの迷宫西北的大锅	3
87	龙の像	龙神族の里会议室的龙型石像	3
88	龙の门	天の祭坛龙神王之战前的龙门	3
89	トラペッタの金のスライム	トラペッタ旅馆前台后的金色史莱姆装饰	1
90	リ－ザス村の金のスライム	リ－ザス村洁西卡房间上层的金色史莱姆装饰	2
91	ポルトリンクの金のスライム	ポルトリンク旅馆床边的金色史莱姆装饰	1
92	船着き场の金のスライム	船着き场旅店上层楼梯边的金色史莱姆装饰	1
93	マイエラ修道院の金のスライム	マイエラ修道院 2 楼东侧石像边的金色史莱姆装饰	1
94	ドニの町の金のスライム	ドニの町酒馆吧台后的金色史莱姆装饰	1
95	アスカンタ城の金のスライム①	アスカンタ城旅馆床边高处的金色史莱姆装饰	1
96	アスカンタ城の金のスライム②	アスカンタ城王城 3 楼西侧房间书架上的金色史莱姆装饰	2
97	パルミドの金のスライム	パルミド入口正面锻冶匠屋内墙角的金色史莱姆装饰	1
98	女盗贼のアジトの金のスライム	女盗贼のアジト格露妲房间角落盆栽边的金色史莱姆装饰	2
99	バトルロ－ド格斗场の金のスライム	バトルロ－ド格斗场（モリ－の所）前台后的金色史莱姆装饰	2
100	メダル王女の城の金のスライム	メダル王女の城荷伊敏史莱姆身后书架上的金色史莱姆装饰	1
101	ベルガラックの金のスライム①	ベルガラック地下酒馆后台，化妆台下的金色史莱姆装饰	2
102	ベルガラックの金のスライム②	ベルガラック入口左侧民家卧室书架上的金色史莱姆装饰	1
103	ラパンハウスの金のスライム	ラパンハウス东侧杀人豹牢笼内的金色史莱姆装饰	1
104	サザンビ－クの金のスライム①	サザンビ－ク西北建筑正中央上层的金色史莱姆装饰	1
105	サザンビ－クの金のスライム②	サザンビ－ク教会门口台阶边的金色史莱姆装饰	1
106	サザンビ－クの金のスライム③	サザンビ－ク王城东侧 5 楼房间橱柜上的金色史莱姆装饰	2
107	リブルア－チの金のスライム①	リブルア－チ西侧摆放了很多失败作品的民家，楼下木箱上的金色史莱姆装饰	1
108	リブルア－チの金のスライム②	リブルア－チ东侧有醒目蓝色地毯的房间，楼梯下的金色史莱姆装饰	2
109	オ－クニスの金のスライム①	オ－クニス道具店下层床边的金色史莱姆装饰	2
110	オ－クニスの金のスライム②	オ－クニス镇长家入口对面木箱上的金色史莱姆装饰	1
111	サヴェッラ大圣堂の金のスライム	サヴェッラ大圣堂教堂西侧花圃里的金色史莱姆装饰	1
112	法皇の馆の金のスライム	法皇の馆和升降机之间的植物拱门上方的金色史莱姆装饰	1
113	レティシアの金のスライム	レティシア村东侧帐篷里的金色史莱姆装饰	2
114	暗のレティシアの金のスライム	暗のレティシア道具店外树下的金色史莱姆装饰	3
115	三角谷の金のスライム	三角谷教会附近小男孩面前平台下的金色史莱姆装饰	2
116	龙神族の里の金のスライム①	龙神族の里入口左侧龙型石像爪子上的金色史莱姆装饰	3
117	龙神族の里の金のスライム②	龙神族の里古鲁诺家 1 楼厨房墙上的金色史莱姆装饰	2
118	スゴうで占い师	トラペッタ的占卜师鲁伊涅罗	1
119	リ－ザス地方の领主样	リ－ザス村洁西卡家 2 楼的母亲阿罗萨	2
120	アスカンタの优しき王	アスカンタ城王城 4 楼的国王帕凡	3
121	献身的な小间使い	アスカンタ城的女仆琪拉	1
122	名誉ある犬	アスカンタ城四处游走的小狗	1
123	里社会の情报屋	パルミド的情报员	1
124	ザンネン占い师	パルミド旅店 2 楼出门，沿着屋顶到达的小屋内的女占卜师	1
125	凄腕の女盗贼	女盗贼のアジト的格露妲	3
126	バトルロ－ドのオ－ナ－	バトルロ－ド格斗场（モリ－の所）斗技场边的莫利	3
127	ベルガラックの名物兄弟	ベルガラック伽林格府邸的兄妹二人	2
128	キラ－パンサ－友の会会长	ラパンハウス屋内的拉潘	2
129	サザンビ－ク王	サザンビ－ク城的国王库拉比乌斯	3
130	世纪のダメ王子	サザンビ－ク城的查戈斯王子	3
131	成金のひみつ屋	リブルア－チ道具店西侧小巷的民家内，出售“スキルのたね”的丧尸	2
132	世纪の大咒术师	リブルア－チ的哈瓦德	2
133	天才雕刻家	ライドンの塔塔顶的莱顿	2
134	森の妖精	三角谷东侧瀑布山洞内的妖精拉玖	3
135	神鸟の巫女	收集 7 颗宝玉的阶段，レティシア西侧山坡上神鸟落脚的石门前出现的两名巫女	3
136	教会の神父	三角谷教会的小恶魔神父	2
137	传说の民の王	天の祭坛人形姿态的龙神王	3
138	赤く光る何か	身着红色衣服的小妖精桑迪	3
139	橙に光る何か	身着橙色衣服的小妖精桑迪	3
140	绿に光る何か	身着绿色衣服的小妖精桑迪	3
141	青く光る何か	身着蓝色衣服的小妖精桑迪	3
142	紫に光る何か	身着紫色衣服的小妖精桑迪	3



除了主线剧情全语音、追加迷宫和 BOSS 这些作为卖点的新要素外，3DS 版对诸多细节的调整也可以看出制作方的用心，包括升级时 HP/MP 全回复，可见式遇敌，战斗 1.5 倍速等，都是顺应时代做出的改动。而且后期的 BOSS 战难度也有相应地提高，让游戏不至于缺乏挑战性。拍照任务有一定新意，但邂逅通信要素相比同平台的《DQ Ⅶ》显得薄弱一些。对于“洁西卡派”而言，单单是新增的服装和结局就值回票价了吧？（看向鲁叔）



文 百变小智 编 马修 美编 香山

攻略透解 Guide Through



光盘视频收录 POCKET HALO

《口袋妖怪 不可思议的迷宫》的最新作登场了。相比以前作品，游戏在内容上进行了优化，将复杂的系统进行了改良，亦将系列的系统和口袋妖怪更好地进行了结合。全新的剧情也十分给力，让玩家在不可思议迷宫中冒险的同时也能够体验到广阔的冒险生活。

RPG	角色扮演・迷宫探索	
3DS	口袋妖怪超不可思议的迷宫 ポケモン超不思议のダンジョン	
Pokemon/Spike Chunsoft	日版	2015年9月17日
对应邂逅通信/无意识通信	1人	4700日元







系统篇

何为不可思议的迷宫

所谓不可思议的迷宫，就是玩家每次进入冒险的迷宫都是随机生成的，由于房间和通路的不同导致迷宫的结构也会不一样。此外根据迷宫的难度不同，迷宫的规模、敌人强度、出现道具和陷阱也都会不同。不可思议的迷宫的特色就是千变万化，而玩家要做的就是踏入这未知的迷宫，为达成冒险目的和抵达迷宫最深处而努力。

迷宫中的冒险为回合制，以主角、同伴和敌人的顺序依次行动。全员行动一次成为一回合，在迷宫遭遇敌人作战时可以根据当前形势，思考战略后再行动。

在迷宫中需要注意的三点：

一是体力和满腹度。受到攻击会减少体力，体力为0则任务失败（有复活种子的话可以获得再起的机会）。回合经过会消耗满满腹度，满腹度为0时，每回合都会减少大量HP，只有吃苹果等食物才会回复。

二是注意收集道具。虽然游戏有等级的设定，但即使玩家的队伍再强也敌不过迷宫中敌人的轮番攻击，更不用说高难度迷宫中那些直接秒杀玩家的强敌了，而不论陷入何等困境，玩家都可以依靠道具来摆脱不利状态。因此除了进入迷宫前备好道具外，在迷宫内收集道具也是很重要的。

最后是注意陷阱，后期迷宫中的陷阱尤其多。踩上陷阱后，我方角色会被施加各种负面效果，除了睡眠和混乱等暂时性异常状态，其他异常状态在没有树果解除的情况下只能进入下层后才会回复。所以在高难度迷宫冒险时，务必要小心陷阱。



迷宫中基本操作

下面是本作中常用的一些操作，特别值得一提的是本作引入了轻按键的概念，即轻点一下按键的按法，直接打开道具菜单、切换精灵、发动连携攻击都会用到，大家在进入迷宫后可以先熟悉一下（本作中方向键和滑杆作用完全相同。）。

A键	普通攻击。
X键	打开游戏菜单
轻按B键	打开道具菜单
轻按R键	发动连携攻击
轻按L键	切换使用精灵
L+A/B/X/Y	发动相应按键上的技能。
B+方向键	跑动。
B+A键	原地消耗回合，可回复HP。
B+Y键	清除消息履历
Y+方向键	改变精灵面朝方向
R+方向键	控制精灵斜向移动。
L+R	发动已设定的或上次发动的连携攻击

村镇菜单

どうぐ	查看拥有的道具
ステ–タス	查看能力，包括所有加入的同伴
へんせい	编成
ちょうさリスト	调查列表，查看接取的委托
つながりオ–ブ	友情珠，查看当前有关系的精灵
せかいちず	世界地图
トレジャ–リスト	宝藏列表，通关后出现
きろく	存档
そのた	其他选项，主要是一些设置和教程等内容，下面会详细说明

迷宫进入前选项

メンバ–へんせい	成员编成
どうぐを もたせる	手环配给
あずかりボックス	道具箱整理
しゅつぱつ!	出发

迷宫菜单

どうぐ	查看拥有的道具
ステ–タス	查看能力，包括所有加入的同伴
わざ せつてい	技能设定
さくせんかいぎ	作战指令，后面详细说
レンケイ	连携攻击设定
めわたす	侦查当前房间内详情，过道内无法使用
あしもと	脚下物品调查
じゅんばん いれかえ	改变队伍成员顺序，不包括同行的委托精灵
ちょうさリスト	调查列表，查看接取的委托
つながりオ–ブ	友情珠，查看当前有关系的精灵
そのた	其他选项，主要是一些设置和教程等内容，下面会详细说明

※技能设定中，つかわない为关闭技能，关闭后非玩家操作精灵就不会使用此技能，用该设定可以避免在普通战中浪费珍贵技能；いれかえ为切换技能对应的按键。

道具菜单

つかう	使用物品类道具
ふる	挥舞杖类道具
のむ	喝下液体道具
たべる	吃下食物类道具
もたせる	装备道具

もどす	卸下装备道具
おく	将当前道具放置脚下
なげる	投出道具
せつめい	说明

脚下物品菜单

つかう	使用物品类道具
ふる	挥舞杖类道具
のむ	喝下液体道具
たべる	吃下食物类道具

なげる	投出道具
ひろう	拾起道具
こうかん	与持有道具交换
せつめい	说明

※手环无法直接使用，操作精灵踏上宝石后会直接进入手环装备界面，同伴拾得宝石则装入背包中。

作战指令

いっしょに いこう	一起行动
うしろに ついてきて	跟在后面
わざを つかわないで	不使用技能
まよわず すすめ	主动出击
むこうは まかせた	委托同伴
そのばで たいき	原地不动
ここから にげて	逃跑

※在选择了“いっしょに いこう”（一起行动）后还会遇到同伴与主角分离了的情况，多半是因为队伍最后的同伴遇到了敌人，并展开了攻击之故。如果一直按B键跑动，很容易会发生这种情况。
※一起行动时，同伴会对房间内出现的敌精灵进行主动出击，若有道具会主动去拾取，同时有敌精灵和道具时会优先战斗。
※选择委托同伴后，同伴会主动离开，进行战斗并帮主角捡道具等。



そのた选项

此菜单为そのた选项子菜单，部分选项为迷宫中专有，回到入口则是村镇专有。

そうさせつめい	操作说明，上为村镇中操作，下位迷宫中操作
リ–ダ–こうたい	切换队长，即当前操作精灵，迷宫内专有选项
タイプアイコンガイド	属性图标指南，迷宫内专有选项
オプション	设定选项，后面专门说
メッセ–ジりれき	信息履历，查看之前的提示消息
ダンジョンのしょうたい	迷宫邀请，迷宫内专有选项
あそぼかた	游戏方法介绍
ぼうけんのヒント	冒险提示，查看过往冒险中出现过的提示
あきらめる	放弃冒险，手中的钱和道具会全部清零，迷宫内专有选项
いりぐちへ	回到入口，迷宫中无此选项
ぜんかいの きろきから	回到前一存档点，如在迷宫内则回到进入迷宫前的存档点

オプション选项

这里都是游戏设定相关，村镇和迷宫内完全相同，当改变后退出时需要确定才会生效。

ウィンドウ	对话框类型
BGM音量	背景音乐音量
SE音量	音效音量
マス目ひょうじ	方格显示，默认为关闭（なし）
あるき	步行速度，ふつう为普通，はやい为快速，默认为普通
回复道具を使ってもらう	回复道具使用自动提示，默认为开启（あり）
ダメ–ジふりむき	受到伤害后转向攻击来源，默认为开启
うえがめんまっぷ	上画面地图，默认为关闭（即游戏默认为下画面地图）
カメラ演出	相机功能，默认为开启（する）



实用道具简介

限于篇幅和时间，这里先列出游戏中最常用的道具，以方便大家顺利过关。本作的道具除了原有的回复道具、种子、装备道具以及玉以外，还加入了“《风来之西林》系列”的杖类道具，虽然只对有效范围内的单个敌人有效，但可使用多次，非常节省背包空间。



リンゴ	苹果，回复50点满腹度。苹果图标道具都是增加满腹度用，除了普通苹果外还有比较珍稀的大苹果以及回复满腹度但附加异常状态的烂苹果
オレンのみ	蓝橘果，回复100 HP，当可回复的HP不到100时会增加10点HP上限，非常有用
プチふっかつのタネ	复活小种，本作新增的复活道具，在城镇商店中180G一个，迷宫里也很常见，被打倒后会复活但不加PP值
ふっかつのタネ	复活之种，被打倒后会消耗1个来复活，PP值也会全满
ばくれつのタネ	爆裂之种，吃下后对正面1格内敌人造成100点伤害
ピ–ピ–エイダ–	PP回复，回复每个技能10点PP值，迷宫中拾取概率较高
ピ–ピ–マックス	PP最大，将全部技能的PP值回复满
しのぎのえだ	应急之杖，能将面前敌人传送走并陷入硬直状态，直冲楼梯并有人挡路时很好用
すいみんのえだ	睡眠之杖，使用后能使面前敌人陷入睡眠状态，可以通过此杖来将强敌催眠，或在面对多敌混战中临时催眠一时打不倒的敌精灵以免陷入被动
こんらんのえだ	混乱之杖，使用后能使面前敌人陷入混乱状态
なまけのえだ	懒惰之杖，使用后能使敌人的特性变为懒惰（なまけ），不能连续释放技能
ガイドのえだ	导游之杖，使用后地图上会显示楼梯位置，十分好用的杖。虽然有同样效果的ひかりのたま，但导游之杖可以使用多次且只占用一个背包位置
バクスイだま	爆睡之玉，使用后房间内全体敌人被催眠
しばりだま	束缚之玉，使用后房间内全体敌人被麻痹
ふらふらだま	混乱之玉，使用后房间内全体敌人被混乱
あなぬけのたま	穿洞之玉，使用后直接脱出迷宫，在迷宫中收获很多宝物和钱而即将挂掉时，就用这个吧
しゅんそくだま	骏足之玉，使用后我方速度提升1阶，可以双动，正所谓开加速打BOSS
どんそくだま	钝足之玉，使用后房间内所有敌人下降1阶段，用法和骏足之玉类似，但无法对使用后进入房间的敌人产生效果
きろくそうち	记录装置，在迷宫中使用可以存档

危机时的应对方案

本作的难度不低，所以当深陷危机时，必须要果断决定下一步的行动，否则失败，全部道具和金钱清零就欲哭无泪了。

首先，除非实力足够强，否则要避免被群殴，如第一个迷宫中两个特里米安犬的房间就是典型例子，被围殴时，要赶紧逃到过道，特殊的属性还可以到对应的特殊地点，如水系可以逃到水里。如果没有被降能力，进入过道后就可以一对一战斗了；若被下降能力，最好去其他有回复地板的房间回复能力，然后再继续战斗；若在过道逃离时对面也有强敌走来，就用换位道具直接交换位置，若没有则可将数量较多敌的一侧的敌人施以束缚、催眠或混乱后强行与另一侧敌人交战，胜出后继续跑。

如果是碰到强敌，如面对血翼飞龙的那一战，尽管多打一，但对方却强到足以将我方一击秒杀，这时只要使用束缚或催眠道具，将其束缚后围攻即可。

身陷怪物屋，首先使用全房间束缚或催眠效果的玉，来束缚住所有房间内敌人，接着立刻对伙伴下达逃跑指令，避免同伴与房间内敌人纠缠，然后迅速带领队伍离开房间后，在过道中将这些怪物们逐个打败。

如果在大房间内遭遇大范围的全房间攻击，最好先用侦查指令确认使用精灵的位置，再决定是战还是撤离房间，如果只有一个可以对其进行束缚，然后围上去打倒；如果多个还是离开房间吧。

当进入彻底无胜算又无退路只能眼看失败的战斗时，如果手头有穿洞之玉（あなぬけのたま），就别犹豫了，赶紧使用；若没捡到多珍贵的道具而带来的珍贵道具消耗又比较大，也可以在そのた选项中选ぜんかいのきろきから，回到原来的存档点。当然，就算真挂了，也可以等待救助……

最后特别说一下，如果自己实力不是很强，而迷宫中商店又没出售什么特别珍稀的道具，就尽量别去打劫迷宫商店……

城镇设施介绍

变色龙商店：购买道具的场所，道具每天刷新。看到**オレンのみ**等十分有用的道具时千万不要放过。游戏中有多个大陆，每个大陆城镇内变色龙卖的道具都不一样。

储物箱：变色龙商店旁或是迷宫中途出现。四个选项分别是道具、金钱、说明和退出。身上的道具和金钱在冒险失败时会丢失，所以暂时用不上的好东西都可以放进去。

摔角鹰的技能店：精灵技能相关的操作都在这里进行。可进行的操作如下：**おもいだす**，回忆技能。**おそわる**，通关后出现，可以花钱学到强力技能。**わすれる**，忘却技能。**とくせいへんこう**，改变特性，需要有**ルチャメダル**才能进行，可用金块交换，另外提升冒险团等级时也会给一点。



袋龙的咖啡店：游戏中完成精灵的委托后会给予奖励，奖励则要来袋龙的咖啡店领取。此外在咖啡店内经常会有不少精灵光顾，其中有些会给主角以委托。

仙灵钥匙的钥匙店：迷宫中除了各种道具外还会获得宝箱，想要宝箱内的道具就得在这里花150G打开。不过很多时候花了钱开出来的是垃圾。所以开锁前记得存档，毕竟开垃圾不如直接把宝箱卖了。

鬼棺亡灵的黄金屋：迷宫中会获得金块，金块可以换取珍贵道具和金钱，属于十分稀有的东西。

喵喵影院：觉得主线迷宫不给力的话可以在这里挑战特别规则的迷宫。这里迷宫的游戏影像会保存下来的，并且可以上传给其他玩家欣赏观看。

乘龙航班：对话后可以乘坐去别的大陆，不过除了剧情要去的大陆外，其他大陆的护照得在变色龙那里购买。通关后会多出一个选项，可以前往生命之树了。

属性

属性相克是“《口袋妖怪》系列”的重要系统之一了。这点在本系列中也一直有着很好的体现。本作中在使用技能攻击身边的精灵时，系统会自动显示攻击效果。有效到无效的顺序分别是：◎＞○＞▼＞×，这样不用可以去记属性相克表就可以轻松选择能造成最大伤害输出的技能了。

此外个别属性在迷宫冒险时也有特殊效果。火属性不会陷入燃烧状态。水属性能在水路上行走。冰属性不会被冰冻和到风暴天气影响，在雪天气时移动速度变为2倍。毒属性不会中毒。岩和钢属性不会被沙尘天气影响等。



友情珠

“友情珠（つながりオ–ブ）”是本作中的新系统，显示方式类似社交网络，通过线将精灵们的朋友关系列举出来。本作中所有精灵的加入都是通过友情珠，有感叹号的就是精灵正在困扰中，需要玩家去解决他的困难。完成委托后他便成为了主角的朋友，除了可以一同冒险外，对方的交友情况也会显示出来，他朋友中有精灵有困难的话玩家也可以去解决。游戏中大部分精灵都是完成委托后加入。而不通过委托直接加入的精灵也会在这里显示。

委托的形式多种多样，大多数都是需要玩家抵达指定迷宫（基本随机，玩家不同迷宫不同）的指定层数，拿去物品/找到精灵/打败精灵等等。星数代表难易度，而如果难易度是心型的话，表示是送信任务。此外迷宫中还会遇到旅行精灵，在每层刚开始会出现文字提示，在本层找到的话也会加入成为同伴。

调查团等级

完成友情珠（つながりオ–ブ）中的委托后可获得调查团点数。积累到一定点数后在调查团本部调查画书塔（ガショエタワ–）后就可以提升调查团等级，此外也会提示玩家经验值。调查团等级提升后会获得道具奖励和一些对冒险很有帮助的提升，例如可编成队伍数提升和道具携带数提升等。此外还会开放系列以往作品的BGM欣赏。



等级与奖励

RANK	获得的奖励	开启BGM
ノ–マル	道具奖励：きんのリングル/きろくそうり/ルチャメダル	无限大ダンジョン、Vル–レット！、传说との战い
	其他：金块5个	
	可编成队伍数提升到6个	
ブロンズランク	道具奖励：きあいのリングス/いいきろくそうち/ルチャメダル×2	でこぼこ山、まぼろしのでこぼこ山、石の洞窟
	其他：金块5个	
	可编成队伍数提升到7个，道具携带数提升到48个	
シルバ–ランク	道具奖励：しあわせリングル/ブロヘキシン×2/ルチャメダル×2	かげろう峠、カゲロウ峠 高地、まぼろしのカゲロウ峠、トントン山
	开放迷宫：三角神殿、ハ–トレイク	
	其他：金块15个	

RANK	获得的奖励	开启BGM
ゴ–ルド	道具奖励：キ–のリングル/キトサン×2/ルチャメダル×2 开放迷宫：孤岛の岛、谜の地上绘 其他：金块20个 可编成队伍数提升到7个，道具携带数提升到48个	荒れ果て谷、シキサイの森、 ドウコクの谷、ドウコクの谷 奥地
プラチナ	道具奖励：モモンリングル/リゾチウム×2/ルチャメダル×2 开放迷宫：海底遗迹 ブル–ポイント 炎の岛の火山 其他：金块25个	地脉のはざま、大冰河、冰の近道、 グレッシャ–パレス/最上阶
ダイヤ	道具奖励：ふみんリングル/タウリン×2/ルチャメダル×2 开放迷宫：冰の祭だん（キュレム）/ゼロの岛（ギラティナ） 其他：金块30个	ゲノウエア间道、暗夜の森、 あかつくの山岳、あかつきの山岳 高地
エリ–ト	道具奖励：インドメタシン×2/ルチャメダル×2/マジカルシャイン（技能机） 开放迷宫：ドラゴンゲ–ト（レックウザ）/试练の岩山（ダ–クライ） 其他：金块35个 可编成队伍数提升到8个	イエロ–キャニオン、カレカレ草原、 风穴の丘、まぼろしの风穴の丘
ウルトラ	道具奖励：いのちのタネ×2/ルチャメダル×2/シャド–ボ–ル（技能机） 开放迷宫：岚の岛/アツカの岩场 其他：金块40个	かえんの砂漠、シアンの迷い道
ハイパ–	道具奖励：いりょくガツン×2/ルチャメダル×2/きあいだま（技能机） 开放迷宫：天空遗迹/圣なる迹地 其他：金块45个，可编成队伍数提升到9个	グレッシャ–パレス 东の塔、グレッシャ–パレス 西の塔、グレッシャ–パレス 大结晶の塔
マスタ–	道具奖励：めいちゅうガツン×2/ルチャメダル×2/サイコキネシス（技能机） 开放迷宫：雨の海流/マグマの地下道 其他：金块50个	キュレム！宿命の战い、冰触 ファ–スト、冰触 セカンド
グレ–トマスタ–	道具奖励：ピ–ピ–ガツン×2/ルチャメダル×2/ソ–ラ–ビ–ム（技能机） 开放迷宫：终の峠/地下遗迹 其他：金块50个，可编成队伍数提升到10个 解放和长鼻叶（コノハナ）的友情珠	レックウザとの战い、决战！ ディアルガ

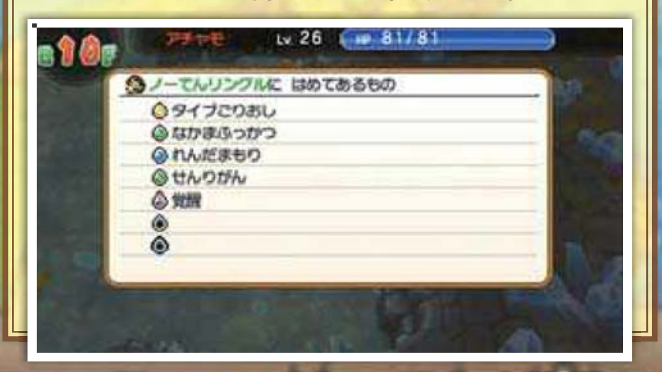
攒钱和经验值

游戏中出售道具获得的金钱十分少，惟一值钱的就是在迷宫中捡到的新鲜苹果（图标带闪光的苹果）。在图标上的闪光消失前回村卖给变色龙可以获得100G，若过了很长时间或是放入仓库后闪光就会消失了。而在接受了精灵安瓢虫（レディアン）的委托后可以进入迷宫“超リンゴの森”进行冒险，在这里可以捡到十分多的大苹果，是刷钱的好地方。进度到达12章以后，在每天开始的时候，会出现提示说今天有精灵进入了“超有干劲（超やる 气）”的状态。此时将提示中的精灵带进迷宫冒险，获得的经验值是三倍。此外当队伍里三个全是超有干劲的精灵时，没有前往的精灵也会获得经验加成



手环

相比复杂的装备系统，本作将可装备物品修改成了手环这一个道具。每个手环会附带一个能力和多个宝石孔（不同手环孔的数量不同）。在迷宫中会发现宝石，地图上以闪动的蓝点表示，大部分在指定回合后碎裂，碎裂前获取的话就可以用来镶嵌。宝石除了会根据颜色提升主角相应的能力外，还都附带有一个很有用的能力，针对迷宫镶嵌上强力宝石后会对冒险十分有帮助。另外当地面看到大部分碎裂宝石的粉尘时，全收集一下也有可能获得隐藏其中的宝石。



绿色宝石

略微提升最大HP。

宝石名称	附加能力
どくまもり	不会中毒
ねむりまもり	不会被催眠
まひまもり	不会被麻痹
ワナぬけ	中了陷阱不会受到相应效果的影响
じごくみみ	能够得知迷宫中敌人的位置
せんりがん	能够得知迷宫中道具的位置
なかまふっかつ	队长持有时队员被打倒会复活（通关后才会出现）
きゅうしゅう	打倒敌人后会回复HP
しのびあるき	经过睡眠中的精灵身边时不会吵醒他
おまもり	受到宝石消失效果影响时，会代替其他宝石而消失
ル–ムセンサ–	能够感知怪物屋
PPいやし	进入下层后回复少许PP值。重复装备效果可叠加
ねばねばパワ–	攻击附带硬直效果
たからさがし	击倒敌人时更容易掉落宝箱
ラピスさがし	击倒敌人时更容易掉落宝石
かいだんはあく	能知道楼梯的所在地
なかまふっかつ	队长装备后队员被打倒时会自动复活。没有回合和次数限制，真正的最强宝石。但要注意能够替换和消除宝石的陷阱



黄色宝石

略微提升物攻。

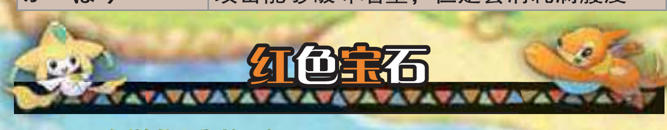
宝石名称	附加能力
いりょくアップX	增加物攻，装备多个会叠加
ばつぐんヒット	技能克制对方时更容易打出会心一击
いきおいあまり	打倒敌人后其周围的敌人也会受到影响
ねむらせ	概率催眠被攻击目标
タイプごりおし	即使技能的属性对对方无效也能打出伤害



天蓝色宝石

略微提升特攻。

宝石名称	附加能力
いりょくアップY	增加特攻，装备多个会叠加
こんどこそ	技能Miss后，下次攻击容易命中
とばしかえし	受到攻击时会随机让发动攻击的精灵被传送
めまわし	攻击随机附带混乱效果
かべほり	攻击能够破坏墙壁，但是会消耗满腹度



红色宝石

略微提升物防。

宝石名称	附加能力
まもりアップ	增加物防，装备多个会叠加
きのみのちから	持有的树果（きのみ）越多，越能防御各种异常状态
ねむりがえし	受到攻击时会随机让发动攻击的精灵被催眠

青色宝石

略微提升特防。

宝石名称	附加能力
えだぶりじょうず	杖的效果范围扩大，一定几率不减少使用次数
おまけアップ	技能的追加效果更容易触发
めまわしがえし	受到攻击时会随机让发动攻击的精灵被混乱
よわらせがえし	受到攻击时会随机让攻击方HP变成1
れんだまもり	受到连续攻击的技能攻击时，所受伤害随攻击次数而不断减少
ふんばり	受到致命伤害HP会变成1，但是宝石使用后会消失



紫色宝石

略微提升速度。

宝石名称	附加能力
わざれんぱつ	技能会随机连续发动两次
いあつかん	让周围敌人发动的技能有几率失败
えんかくみきり	对远距离攻击的躲避几率提升
じょうたいうつし	陷入异常状态时，正面的敌人也会陷入同样的状态
ながびかせ	敌人陷入异常状态时所持续的时间更长
どたんば	更容易躲避致命攻击
ミスがえし	我方打出Miss时对方也变得容易Miss
ふみこみ	技能攻击距离变为两格
ついかこうどう	用技能打倒敌人后可以立刻再次行动



虹色宝石

略微提升最大HP。

宝石名称	附加能力
觉醒	装备后有超进化的精灵装备后就会超A进化，否则就是觉醒状态。能无视正面而来的所有攻击，不过有回合数限制



救助和被救

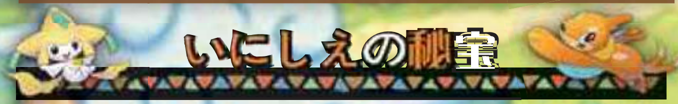
本作中冒险失败时是可以读档到上一次存档点重新来过的。然而当玩家挑战比较难的迷宫，身上拿了一堆好东西且快要通关时，读档就显得比较不合算。这个时候就可以选择求助，让别的玩家也挑战这个迷宫，抵达玩家倒下的层数来救助自己。

进行救助和被救要在标题画面选择“ペリッパー岛”，这里的主要内容是救助、通信和冒险。左边NPC负责救助，不过玩家得有需救助人发来的邮件。形式为密码、QR，当然也可本地通信进行救助。右边的NPC处可登录一名精灵作为邂逅通信数据，这样和别人邂逅通信后就会存储在机器里。当倒下后可以选择其来帮忙救助，不过由于只有一只精灵，所以肯定没有全队来救助自己那么给力。往上则是迷宫，接了救助请求后就可以开始救助，否则的话直接进去变成选择一个迷宫开始冒险。另外要说的是在这里冒险得到的道具是可以继承到本篇去的。



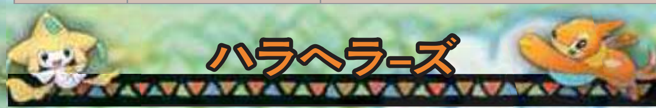
世界财宝收集

在完成所有剧情后，会开启收集世界财宝（世界のトレジャーシリーズ）的任务。表面上是寻宝，其实也就是要玩家通过特殊的迷宫见到（或打倒）神兽精灵。由于这些宝藏会提升玩家的能力，同时因为迷宫很难且和神兽有关，所以财宝收集也是属于游戏后期十分有趣的挑战内容。



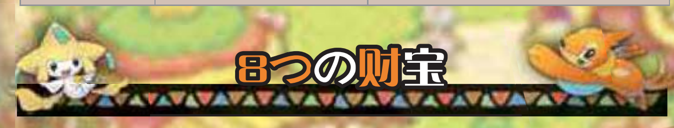
从古代传承下来的秘宝。

宝物名称	能力	获得方法
ほのおのリングル	大幅度提升物攻	在迷宫炎の岛の火山10F会遇到炎帝（エンテイ）
あらしのリングル	大幅度提升特攻	在迷宫クレアレイク18F会遇到水君（スイクン）
ひかりのリングル	大幅度提升物防	在迷宫光の岛会遇到雷皇（ライコウ）
ときのリングル	大幅度提升特防	在迷宫终の峠31F会遇到基加迪（ジガルデ）
やみのリングル	提升物攻和特攻	在迷宫地下遗迹B20F会遇到伊维塔尔（イベルタル）
そらのリングル	大幅度提升速度	调查团等级提升到“グレートマスター”后在生命之树和泽尼亚斯（ゼルネアス）对话
あかのリングル	提升物防和特防	在迷宫なかよし草原12F会遇到拉迪亚斯（ラティアス）
あおのリングル	大幅度提升HP	在迷宫海底遗迹B17F会遇到玛娜菲（マナフィ）



传说的贪吃队伍留下的冒险道具。

宝物名称	能力	获得方法
はらもちリングル	连携攻击不消耗满腹度	迷宫サザンドラトンネル41F的宝箱
おおぐいのリングル	吃东西增加的满腹度是平常两倍	迷宫かれ叶の道42F的宝箱
ふくらしリングル	冒险时减少的满腹度是平常的一半	迷宫オーロラの果て43F的宝箱
まんぷくリングル	走路不减少满腹度	迷宫化石木の山的宝箱
やみのリングル	提升物攻和特攻	在迷宫地下遗迹B20F会遇到伊维塔尔（イベルタル）
そらのリングル	大幅度提升速度	调查等级提升到“グレートマスター”后在生命之树和泽尼亚斯（ゼルネアス）对话



只有强者才能获得的8个秘宝。

宝物名称	能力	获得方法
みずのリングル	投掷道具没有距离限制	打倒ちかいの丘10F的科巴鲁昂（コバルオン）
かぜのリングル	MEGA进化后不会暴走	打倒试练の岩山22F的达库莱（ダークライ）
くさのリングル	队长装备时可以察知迷宫中的陷阱	打倒ゼロの岛13F的基拉帝纳（ギラティナ）
きりのリングル	发动技能时一定几率不消耗PP值	打倒孤岛の岛的超梦（ミュウツー）
すなのリングル	大幅度提升技能的威力	打倒谜の地上绘的盖努塞克特（ゲノセクト）
うみのリングル	队长装备时可以察知迷宫中道具和精灵的位置	打倒雨の海流26F的海皇牙（カイオーガ）
だいちのリングル	无视陷阱	打倒マグマの地下道27F的古拉顿（グラードン）
てんのリングル	不会陷入异常状态	打倒ドラゴンゲート23F的雷库萨（レックウザ）



散发金色光芒的黄金道具。

宝物名称	能力	获得方法
おうごんのリンゴ	吃下后完全回复满腹度，并增加满腹度上限	完成迷宫幽灵岛
おうごんのバナナ	吃下后提升5级	完成迷宫巨大石な草原
おうごんのかせき	投掷后造成的伤害也很大	完成迷宫导きの遗迹
おんごんのハリ	投掷后能飞得很远，造成的伤害也很大	完成迷宫化石の町
おうごんのタネ	吃下后提升3级	完成迷宫セカイツリー



主线攻略篇

下面是本作的攻略，由于时间限制，本辑只放出主线部分，迷宫则收录剧情相关，下面开始充满友情和羁绊的超冒险攻略吧！

※在游戏最初，玩家将受到召唤进入精灵的世界。然后按照系列常规会进行一些性格方面的提问，决定玩家对应哪个精灵。但是最后如果玩家不满意的话是可以自选要用哪个精灵的。这里作者主角选择了小火鸡，同伴则是利欧鲁，玩家可根据喜好来选择。



在闪光球的呼唤下，点击下屏。将能量借给了光球后，玩家随着光球来到了口袋妖怪的世界。这里一片生机盎然，但是外太空迪奥希斯飞向地球的途中却看到了匆匆飞离地球的雷库萨。看来地球上一定发生了什么……

第1章 生者该做的事

醒来后主角发现自己身处小溪边，除了名字和依稀记得自己是被呼唤过来以外，头脑一片空白。接着在喝水时发现自己变成了精灵。这时三个奥贝姆（オ–ベム）出现并向主角发动了攻击。由于打不过对方，所以只能向路过的长鼻叶（コノハナ）求救，但是长鼻叶也不是对手。于是两人只能一起逃入了不可思议迷宫躲避。



此迷宫是新手教程，长鼻叶会教授玩家在迷宫中的玩法。穿过迷宫后终于逃脱了追赶，可以放心回家了。此时长鼻叶想起主角介绍说自己是人类，暂时并没有去的地方，便带主角一起回到了村子。

第2章 和伙伴的相遇



长鼻叶将主角带到了一间房间内，这里就成为了主角的居住点。这时候主角察觉到窗外有人在观察，于是出门后便遇到了热情的利欧鲁（リオル）。原来他就住在旁边的房子里，看到长鼻叶带人回来十分好奇，就过来查看了。作为友好的证明，他带主角查看了村里的各处。

村子正中间的是广场，这里有变色龙的店铺和存储箱。和利欧鲁抵达这里的时候突然村里的大人围了上来，原来利欧鲁是个顽皮的家伙，在各处制造了不小的麻烦，接着在众邻的追捕下利欧鲁逃走了。此时主角可以自由查看一下，在村庄中可以随意存档，迷宫中得用特殊的道具才能存档。

来到右边发生剧情，原来四季鹿（シキジカ）的朋友粘滑龙（ヌメラ）被顽皮熊猫(ヤンチャム)忽悠去森林的内部进行试胆活动，现在还没回来，于是几个同学就是否去找他而产生了争执。主角见状自告奋勇前去寻找。出发前四季鹿则告诉主角，粘滑龙在森林内部寻找熊猫放置在你里面的纸，以此来表示自己抵达了那里，只要找到纸，应该就能找到粘滑龙了。

可怕森林（こわそうな森）

一共5F，虽然是初期，但第一层便要小心两个特里米安犬的房间，进入前可以先用变化技能降低他们的能力并引诱其中一只跟随自己进入过道后单挑。此外就没什么难的了。在最后见到了粘滑龙，同时写上了名字而证明胆量的纸也带了回来。但是顽皮熊猫和跟班小弟铁螯虫组却把纸欢乐地去拿给别的同学看了。好在粘滑龙平安，四季鹿向主角表示了感谢。

第3章 在大树山丘上

第二天，长鼻叶带主角来到了学校，拜见了校长和教导主任。教导主任表示希望主角不要在学校里搞恶作剧，因为学校里已经有一个问题儿童了……然后学生们都陆续来学校了，便将主角介绍给了大家。此时主角发现四季鹿等昨天的一行都在。而这时候最后一个迟到的学生赶了过来并将主角撞晕……原来利欧鲁就是教导主任所说那个问题儿童。



放学后利欧鲁找到了主角，由于上次的带领参观进行到一半就被打断了，所以想接下来继续。但这个时候被顽皮熊猫二人组叫住了，他先夸奖了主角上次能从森林中回来，然后告诉主角有本事的话可以去更可怕的地方挑战一下。主角还什么都没说，兴致高昂的利欧鲁一口答应了。众人来到了掘地鼹鼠洞穴，试炼的内容是在右边的内部拿到赤之石。趁掘地鼹鼠们分神之际，主角和利欧鲁进入了洞穴内。

掘地鼹鼠洞穴（モグリューー洞穴）一共8F，在最深处遇到了利齿鲨龙（ガバイト）。被主角们打扰午睡的他十分生气。而说到赤之石，那是他重要的宝物，于是他决定教训一下主角两人。战斗中用杖来让对方陷入异常，或者用爆裂之种给其造成100点伤害，都可以轻松获胜。胜利后利欧鲁解释说，自己只是来内部拿红色石头的，如果是重要的宝石的话就不要了。成功解释清楚自己不是小偷后，利齿鲨龙带大家参观了内部的宝石库。虽然没有达到原本的目的，但是能看到这么美丽的场景也可以满意的回去了。



回村后利欧鲁带主角来到了有大树的山丘上，这里能将村庄尽收眼底。利欧鲁告诉主角，世界十分广阔，自己也要像空中的云彩一样自由地生活，到村外的世界内的各个场所去冒险。为此第一步就是要加入村里的调查团，这样就能前往各地调查，最终完成这个世界的地图。看到利欧鲁大声诉说梦想，主角也被小小感动了，但接着因为太累，睡着了……

第4章 课外教学

睡醒后出门看到长鼻叶写的信，要暂时离开一段时间。接着便和利欧鲁一起去上学了，今天要进行课外教学，内容是进入后方的森林拿去里面的旗子。

学校后面的森林（学校うらの森）

一共9F，途中教程完毕后可以选择“さくせんかいぎ”来改变迷宫中同伴的行动方针，最后一项是逃离。

虽然主角队伍一路冒险成功拿到了旗。但是中途同队的粘滑龙走失，主角和利欧鲁却没有在意 这让老师很生气，所以失去了资格。回家路上主角和利欧鲁闹了点小矛盾，第二天只能独自去上学，在学校熊猫二人组因为昨天的事而嘲笑利欧鲁想要进入探险队

的梦想——连普通的课外教学都会出问题，这实力肯定不行。而最重要的是调查团不让小孩加入，利欧鲁则表示说不会放弃。然后开始上课，这次主角和四季鹿分在了一起，利欧鲁则和对头顽皮熊猫在一起。

基拉拉山（キララ山）

一共10F，在冒险的途中会有手环和宝石的教学。熟悉后主角队快速拿到了旗帜，而另一队伍顽皮熊猫则利欧鲁一直在吵架。回家路上，四季鹿和粘滑龙过来与主角同行，期间说到了利欧鲁。他们表示虽然利欧鲁很冒失但并不坏，所以并不讨厌他，希望主角和他快点和好。

第5章 羁绊的围巾

长鼻叶回来了，看到主角并没感到寂寞他也很高兴。出门后依旧没看到利欧鲁，路过广场时听到众人们在讨论采蜜的事。在学校里，大家突然开始谈论起了主角的来历，有说主角是大城市来的。主角坦诚介绍说了自己是人类，不过大家都不信。

今天的课外教学请来了保安官，主要让大家学习连携攻击。然后由保安官演示，发动后三个队员瞬间移动到对象身边发动强力攻击，老师被一发打趴下了。具体方法是轻按一下R键，选择三人技能后点击下屏Touch按钮，就可发动连携攻击了。按住L后再轻按R就可按照前一次的技能配置再发动，发动后的技能威力无视属性相克。

接着开始下一堂课，老师讲到了进化。但讲到一半双色玫瑰（ロゼリア）来找孩子花苞玫瑰（スボミ－），累晕后被老师带入了保健室。这时候主角想起谈论采蜜的人中有花苞玫瑰，于是将这个情报告诉了大家。但是大家却觉得不能因为这点情报而确定花苞玫瑰的去向。于是主角决定自行开始寻找，在入口，利欧鲁追了上来，他表示相信主角的判断。

康罗草原（カンロ草原）

一共10F，在最深处发现了花苞玫瑰。此时她被当成了蜂蜜小偷遭到了大针蜂（スピアー）的袭击，于是主角们赶紧上前帮忙。一场少对多的混战开始。战斗开始后先赶紧用全体效果的玉来住控制场面，然后便是各个击破。战斗中大针蜂有个四连击威力相当高，而三目蜂（ミツハニ－）会放全体技能减回避，此时全中四连击基本即死，尽量别让其靠近。

胜利后金蜂后出现，告诉大家别冲动，在得知花苞玫瑰是想拿点蜂蜜给劳累的妈妈时，便也慷慨解囊了。回去后双色玫瑰很感谢主角的帮助，给了不少道具作谢礼。其中的手环可以替换掉背包里的默认手环。

同伴告诉主角，他相信主角是人类，并请求主角和自己成为真正的朋友，因为在别人都不相信自己的时候，有一个能够相信自己的人存在是很幸福的一件事——真是的，不是已经是朋友了嘛。最后利欧鲁拿出了两人份的围巾，作为友情的证明戴上……此时剧情告一段落，而在世界某一端的深海，精灵们发现了鲸鱼王竟然被石化了……

第6章 结成！见习调查团

误会解除的两个伙伴高兴地结伴去上学了。在广场遇到了步履蹒跚到处乱撞的电龙，并互相作了介绍。原来他正在旅行中，说完就匆匆走了。不过电龙却掉下了一个珠子，两人决定下课后去寻找电龙并交还珠子。来到学校后，两人想起来昨天无故早退肯定要被说教。于是非常担心，好在超能猫将老师引开顺利拖到了上课时间。但最终还是被发现，这个时候校长出来解围，原来他从双色玫瑰那里得知了昨天的情况，并夸奖了主角和利欧鲁。同学们也为他们的和好而高兴，真是皆大欢喜。

放学后和利欧鲁预定前去寻找电龙。不过电龙并不在，先去商店咨询下见多识广的变色龙吧。变色龙告诉他们，这个是友情珠（つながりオ－ブ），有了这个后就能够和精灵的关系变好，是调查团的队员标配物品。询问完毕后得到情报，得知了电龙去了快泳蛙河。



快泳蛙河（ニョロボンリバー）

一共10F，水系精灵非常多，主角或搭档为火系的话就要谨慎应对了。在迷宫的最后遇到了蚊香蛙三兄弟，蚊香蛙会加防并降雨，让水系攻击威力加强。这种混战依旧是先用全体效果的玉发动攻击，然后各个击破。胜利后准备继续前进，没想到对方没有被彻底打倒，正要出手攻击主角和利欧鲁时，电龙出现，秒了他们。之后得知，他是因为迷路才来到这里的……



回到了村庄，将友情珠还给电龙的同时，得知电龙并不是调查团的精灵。接着利欧鲁告诉了电龙自己想成为调查团成员，周游世界的梦想。这个时候电龙告诉利欧鲁，虽然现在他还不能成为正式调查团成员，但是成为见习成员是没什么问题的。接着给了主角和伙伴一些见习调查团徽章和道具包等物品。有其他想加入见习调查团的同伴的话也可以成为大家的一员。接着电龙将友情珠和调查团Jet给了主角，放上后就可以登录调查团队伍。起好名字后本日的活动也就结束了。不过电龙收到了部下的联络，并因为单独行动而被责骂了一番。

又是新的一天，放学后开始了调查团见习活动。在广场电龙教授友情珠的使用方法，首先点击下屏的“つながりオ-ブ”图标。这里看到正在苦恼的仙精灵（ニンフィア），按A键可以接受委托，去相应的迷宫帮助他。而下屏的“ちょうさリスト”可以查看接受的委托，然后去相应迷宫就可以开始冒险了。仙精灵的委托十分简单，完成后主角会和仙精灵产生羁绊，同时仙精灵的社交情况也会在界面内显示了。

完成了几次委托后，长鼻叶建议主角既然住了这么久了，也应该去和邻居、也就是利欧鲁的爷爷打下招呼。利欧鲁知道后也



很高兴，让主角晚上到自己家来。下课后先去完成委托，这次的委托是牙龙宝宝（キバゴ）的，虽然普通的迷宫没什么难度，但要在第四层和50级的血翼飞龙（ボ-マンダ）战斗，请务必带好充足的道具，尤其是复活种子和束缚类道具。

晚上在利欧鲁家受到了对方的热情招待，然后便是继续完成友情珠内的委托，不久后就暑假了。

第7章 暑假

又在广场遇到了电龙，得知电龙马上要离开这里了。不过希望主角们能够继续努力提升自己的调查团等级，为更多有需要者解决问题。接着便是不断解决委托，终于有一天，在广场遇到了顽皮熊猫二人组，他们告诉了主角学校晚上出现幽灵的传闻，说得有声有色。而意外的是，利欧鲁竟然怕得昏过去了，为此今天的调查团活动只能暂停。晚上，为了调查这个传闻的真相而留在学校里的警戒鼠教导主任也被吓晕了。

本以为是个传闻，但教导主任昏倒在学校后，第二天晚上执勤的大葱鸭老师也失踪了。一天后，大家才在河边发现了大葱鸭老师，和传闻一样，他是被青白的火焰带走的。莫非真的有幽灵存在？这个时候校长发



话了，虽然真的出现了幽灵让大家害怕，但也没造成大的损害，他暂时希望大家不要在晚上靠近学校。

第8章 试胆大会

出门后被叫住，原来是顽皮熊猫有话要和大家说。由于最近学生里胆小鬼太多了，特别是利欧鲁，所以他决定组织大家晚上去学校进行试胆大赛。虽然有些害怕，但是为了不表现出自己的软弱，也就同意了这个提议。不过学霸超能猫（ニャスパ－）却十分期待见到幽灵。

夜里从窗口爬出去和利欧鲁汇合，然后来到学校。大家在位子上闲聊，顽皮熊猫故意说幽灵来了来吓大家，导致利欧鲁又被吓晕了。这个时候青白的火焰出现了，他对熊猫拿幽灵来开玩笑十分生气。当大家醒来后，熊猫等几个不见了……接着超能猫出现，他告诉大家，他跟随幽灵的脚步找到了顽皮熊猫被带往的地点——古老的骨迹。

古老的骨迹（いにしえの骨迹）

一共12F，这里有5名伙伴一起行动，战力充足。在最后的遗迹中心见到了顽皮熊猫和小弟铁蛰虫，不过幽灵也出现了，自称是魔之国的使者。这里他提出了交换条件，只要大家能放弃救助顽皮熊猫，那么大家就可以平安回去。此时最害怕、平常也最和顽皮熊猫针锋相对的利欧鲁竟然立刻回绝了这个条件：怎么可能放着自己的朋友见死不救呢？于是鬼火现出了真身，是烛灯鬼。而魔之国的使者基拉帝纳（ギラティナ）也现身了！和主角们开始了战斗。战斗中基拉帝纳会放技能免疫异常攻击，所以要用强力攻击速战速决。



胜利后发现基拉帝纳竟然是细胞球（ユニラン）假扮的。原来烛灯鬼们需要惊吓作为能源，而自己却又没办法吓到人，这个时候遇到了细胞球，在他的帮助下开始惊吓别人。不过做得太过火了，所以他们决定离开这里了。在约定以后不再做如此过火的事后，大家也决定帮烛灯鬼们保密。不过回家后大家还是被狠狠教育了一顿……

第二天利欧鲁被留在家里反省，所以今天只有主角一个人冒险了。不过出门后遇到了四季鹿等同伴，他们可以和主角一起解决委托。完成一个委托后，和学校同伴的友情也提升了，之后的冒险可以选择学校的其他同伴了。

第9章 村之圣域

冒险途中得知世界各地发生了精灵石化的事件，不过主角们还没有实力在世界各处游走，只能继续先完成委托任务。接着某天长鼻叶将主角们叫住，原来他一直在思考主角的事情。主角身为人类却变身成精灵到达这个世界，而且还丧失了记忆，这其中一定有什么缘由。而泰凯伊山则是守护这古老秘密的地方，感觉应该有主角变成精灵的线索，所以决定让主角前去探索一下。

泰肯山（テイケイ山）

一共8F，这次的同伴强制为长鼻叶，比较强力。但内部的门口有保安官等守护，想要过去现在不太可能，于是只能先撤回。



第10章 旅程开始之时

村民告诉主角，周边有三个奇怪的家伙游走，似乎在寻找什么，看来主角担心的事情终于发生——奥贝姆找寻主角找到村庄来了。之前主角就下定决心，当这个时候到来时自己会为了不给村民造成困扰而离开，只是没想到这个时候这么早就来了。在向利欧鲁道别时，对方竟然决定要跟主角一起走，毕竟作为好友，不能让主角独自去战斗。

不过晚上和长鼻叶交谈时却遭到了反对，毕竟还没有确认村民所说的是否真的是奥贝姆。第二天利欧鲁要出村的请求也被他的爷爷给训了一番。然后来到广场和所有精灵对话，完毕后出现剧情。利欧鲁觉得大家说得都对，两个小孩想要出去冒险还是太鲁莽了。于是没有了干劲，今天先解散了。

第二天任务结束后，利欧鲁告诉主角，虽然大家都反对，但是他还是决定和主角去见见村外的世界。于是约定晚上碰头，一起去欢乐镇（ワイワイ镇）。晚上利欧鲁从窗口出去，和利欧鲁碰头后先去下方的大树山丘怀念了一番，虽然很舍不得爷爷和学校的大家，但是为了梦想两个家伙毅然出发。在村口，学校的大家也来送行了。同时带上的是村里长辈们给的信，里面也满是祝福。真是，太谢谢大家了。



第11章 越过高山

基利塔塔山（キリタッタ山）

一共13F，在现阶段比较复杂的迷宫，进入前请至少带两个苹果，不然满腹度不够十分麻烦。迷宫内多为冰系和格斗系的精灵。通过后来到了なだらかな洞窟，一共9F。这里鬼系精灵较多。需要注意棺材鬼会封印技能，此外还会释放天气沙暴，所以要尽快赶往下层。

历经艰苦终于到达了洞穴对面。进入欢乐镇后发现这里非常热闹，各种设施也比自己的村子多。正想找冒险者协会时却遇到了鳄鱼的勒索，好在被追逐的精灵打断了。



来到上方面的冒险者协会，奇怪的是这里竟然空无一人。进入上方房间看到了神奇的装置，貌似这就是传说中记录了世界地图和地形数据的画书塔（ガショエタワー）。这个时候之前在进行追逐的一众精灵跑了过来。交谈间不慎把画书塔给炸了，而所有精灵则因为一直在追逐而饿晕了……原来他们都是调查团成员，调查团的食物都被这次被被追的舔舔糖（ペロッパフ）给吃光了，所以大家怨恨爆发才有这场追逐。见状主角们赶紧去广场买吃的。

补充了食物后大家都活了过来。趁此机会利欧鲁告诉大家自己想加入调查团的想法，但是在场的精灵都作不了决定。这个时候队长出现了，并同意了主角和利欧鲁的请求——原来队长就是之前遇到的电龙！既然是队长的决定，大家也就答应了，于是纷纷便向两个新队员介绍自己。除了一个已经睡了的队员，这些就是调查团的所有精灵了。

不过之前电龙说自己没在调查团工作是什么意思？原来比起为调查团工作，电龙更多是被队员们强迫要求工作（其实是玩笑般的说法）。之后队员们带主角两个前往他们的住所。

第12章 调查团的每日

新的生活开始了，大家都聚集在被摧毁的画书塔处。其实这个东西被毁坏不是第一次了，还是得委托吉拉齐（ジラ-チ）来修理。接着电龙给了主角和利欧鲁正式的调查团物品，并让主角去叫吉拉齐起床。在上方房间内便可见到巨大的望远镜和正在沉睡的吉拉齐。上去想叫醒他，但是沉睡的吉拉齐也是十分具有攻击性的，于是不得不开始了战斗。这场战斗务必要严阵以待，吉拉齐每回合会解除自己中的异常，还会加血。好在输了也会继续剧情，所以不必纠结。另外战斗中使用掉的道具不会回复……

在被暴打一顿后，主角和利欧鲁也终于见到了调查团的最后一员——天文观察员吉拉齐。接着去画书塔那里，查看后吉拉齐告诉电龙很快就能修好。接着便是给主角和利欧鲁任务，但跟着往常一样，完成调查团jet上的委托就好。



又过了一天，画书塔修好了，但是地图资料还是需要补完。这个时候众精灵把这个任务交给了主角一行，电龙也把正式版的调查团jet给了主角，和画书塔联动后就可以在调查团jet上显示和记录地图资料了。同时主角的调查团等级也会提升，升级后会给予特定的奖励。积攒了200点后可升级。升级后饭桌上向元祖鸟询问对方都是在哪里进行调查，得到的答复竟然是海的对面。得知了能够乘坐乘龙航班跨海后，主角和利欧鲁也决定去看一下。

第13章 去海对面

第二天便和元祖鸟一起出发了，在城镇右边灯塔旁乘坐乘龙航班来到了风之大陆。由于主角一行是小孩子，所以船票钱也由元祖鸟付了。风之大陆的帕拉姆镇（パラム镇）的特征就是房屋上有大大的风车。在村右边出口处又听到了精灵被石化的传闻，据说是炎之魔物干的。而现在炎之魔物去了神秘之森（神秘の森），这次目标可能是内部湖边住着的雪拉比（セレビィ）。说到这里，空中传来了震动，水都两兄妹从空中掉入了神秘之森。于是作为调查团，决定进入神秘之森查看究竟。

神秘之森（神秘の森）

一共9F，草系和毒系精灵居多，最好带上解毒药。最后在森林深处的坠落点，发现了被石化的水都兄妹。而接着出现的是炎帝，难道正如传闻所说这石化是他干的？关键时刻元祖鸟报出了自己调查团的身分，而炎帝的目标雪拉比现在也不在，所以就暂时放过了主角一行。



第14章 快乐的郊游

吃饭的时候大家被告知调查团将组织郊游，两天后正式出发了。不过乘坐乘龙航班的时候却遇到了风暴，好在对抵达目的地没什么影响。最后来到了炎之岛（炎の岛），然后大家分组行动，看哪一队能够先抵达内部。因为内部火系精灵比较多，所以主角和利欧鲁就交给了水系的叉尾鼬（ブイゼル）来照顾了。

炎之岛（炎の岛）

在第10层会遭遇BOSS烈焰火龙（ブ-バ-ン），用全体催眠或束缚的玉就可轻松搞定。接着进入更深层，遇到炎帝，他对

众精灵入侵自己的领域十分不高兴，并发动了攻击。这个时候叉尾鼬挺身而出，说这次郊游其实就是为了查看炎帝是否是石化的元凶而来，但现在这个情况下就只能将炎帝打倒了，叉尾鼬冲向了炎帝，但实力不济败北了……为了保护叉尾鼬，主角和利欧鲁站了出来。第一场战斗造成100多点的伤害就会发生剧情：炎帝认真了一下就将主角一行打倒了。这个时候主角和利欧鲁的羁绊头巾闪现了光芒，从大树那里接收到了神秘的能量将主角和利欧鲁进化。进化后开始第二场战斗，由于能力得到了很大的提升，所以不难获胜。

炎帝暴怒，引火准备再次攻击时，电龙队长赶到。他告诉炎帝自己的队伍的确是来查看石化相关的情况的，但是战斗了那么久炎帝都没有使用石化方面的能力，看来这个事情和他无关，所以没有继续战斗下去的必要了，同时也对入侵了炎帝的领域而道歉。炎帝见状平息了怒火走了，不过临走前也让大家赶紧离开。

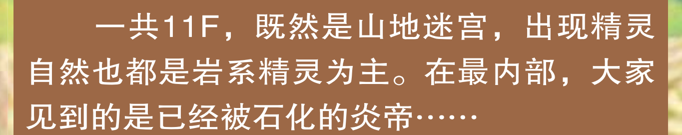
紧接着调查团的其他精灵都赶到了，队长将情况告知了大家，所以这次郊游也就结束了。听到这里赶到的大家直接趴下了，原来他们拼命赶到这里都是为了能够享受便当，如此就只能告知炎帝要吃好便当再走了。这种情况下，就算炎帝也拿他们没办法了……



回来后大家发现天气变得异常炎热，而各地出现的石化事件也预示着这个世界正在面临一个比较大的危机。在之后的晨会中，电龙告诉大家之前水都兄妹的石化时间是提前发送了预告状的，所以他们才会离开自己的栖息地来到水之大陆。石化事件是针对传说精灵而来，幕后黑手和传说精灵对决，进而将其石化是其常用的手法。正在大家猜测下个会是谁的时候，广场中央出现了预告状……

第15章 新预告状

预告状内写的下一个目标就是炎帝，而和炎帝对战的场所是在水之大陆的决战山丘（决战ヶ丘），有兴趣的可以前来观看。面对挑衅调查团当然不能置之不理，况且之前也误会了炎帝，这次是还人情的时候了。一开始大家觉得太危险是决定不带主角和利欧鲁去，但是利欧鲁还是靠自己的心意打动了队长和调查团的前辈们。于是电龙将主角和利欧鲁交给钢嘴娃娃（クチ–ト）和挖地兔（ホルビ–）来守护，大家分头前往决战地点。



决战山丘（决战ヶ丘）

一共11F，既然是山地迷宫，出现精灵自然也都是岩系精灵为主。在最内部，大家见到的是已经被石化的炎帝……

正当大家以为这次一无所获时，现场出现的是霸王鳄鱼（ワルビアル）。见到了调查团众赶紧逃跑了，还遗留下了一块石板。众精灵便将石板带了回去。当天晚饭时发现精灵有些少，原来都去调查了。去调查霸王鳄鱼的元祖鸟和叉尾鼬先回到这里通报了调查结果：霸王鳄鱼已经不在他自己的家里了，而房间内则留着写好的预告状，这让他瞬间成为了最大的嫌疑人。接着钢嘴娃娃带回了石板的解读结果，虽然还不能完全解读，但是上面记录了石化的情报。据说石化这个情况从上古开始就有存在，在东边的古代遗迹还残留有相关的资料。

看来下个冒险的目目的地已经确定了，前去古代遗迹调查的话不但能够得到石化的详细情况，甚至有可能得知石化的解除方法。虽说事不宜迟，还是先吃饭比较重要。

既然明确了目标，第二天就开始向古代遗迹进发了。不过这个时候天线鼠（デデンネ）带来了新的消息，在主角的宁静村方向发现了霸王鳄鱼。于是队长当机立断，将队伍分成了遗迹调查组和霸王鳄鱼追踪组，两个队伍分头行动。因为霸王鳄鱼出现在利欧鲁的家乡，所以主角二人组理所当然的成为了霸王鳄鱼追踪组，另外派元祖鸟进行协助。其他四个则是遗迹调查组，天线鼠负责通信，来将两个队伍的情报彼此传达。

第16章 封印之泉

门口的磁鼻说遇到了前往村子的霸王鳄鱼，看来得赶紧赶过去。但是赶回村后发现一片安详，超能猫还过来打招呼祝贺主角和利欧鲁加入调查团。正在大家怀疑这个情况是否搞错的时候长鼻叶赶到，原来他今天轮值泰肯山（テイケン山）的门卫，刚才有个大嘴的红色的看起来很坏的精灵入侵了进去。没错了，就是霸王鳄鱼。赶到门口发现门已经被破坏了，于是众人追进了泰肯山。

泰肯山テイケン山）

一共14F，在第7F、10F和13F会发生剧情，不过并没有BOSS战。接着会发现内部警卫也被打倒了，众精灵只得继续赶往内部。途中传来了天线鼠的联络，说遗迹探索组也进行顺利，但是中途却传来了惨叫并联系中断，看来对方的情况也很不妙，不过现在这个距离赶过去也无济于事，还是专心做好手头的任务吧。

在最深处大家见到的是十分漂亮的柱状水晶，以及被水晶所守护者的神秘泉水。而旁边则有一座石板，写着和之前石板同样的文字。这时利欧鲁发现自己竟然能够阅读，上面写的是：想要跨越困难，召唤人类，让人类来解除泉水封印即可。主角就是人类，看来如石板所说，世界已经陷入了危机。

此时遗迹队来电，天线鼠报告说大家都没事。原来之前遗迹的守护者搞错了攻击了大家，而深处的石板记录了解除石化方法，要利用名为光之水的特殊物品，而这个水就封印在泰肯山，也就是说现在正在主角等人面前。

正在寻找解除封印方法时，霸王鳄鱼赶到了，紧接着出现的是水君和雷帝，为了给炎帝复仇而来找霸王鳄鱼。不过没能阻止霸王鳄鱼的脚步。虽然感到不对劲，但是主角还是去解除了封印。此时霸王鳄鱼却没有如预想的那样找主角麻烦，而是去找长鼻叶要报酬。看来一切都明了了——幕后黑手就是长鼻叶。他轻松地放出了瘴气将霸王鳄鱼石化。不过现在我方人数占优，不能让长鼻叶得逞。但是对方也叫出了更强力支援，神兽伊维塔尔（イベルタル）登场。而遗迹组的众精灵也受到了奥贝姆的攻击……

第17章 虚无的世界

随着伊维塔尔计划的实施，天空也逐渐被黑暗笼罩并向整个世界扩散。伊维塔尔向世界宣告：作为破坏神的他要成为世界之主！而为了证明这一点他将夺取世界中所有精灵的能量。于是世界各处的精灵都纷纷被变成了石头……数天后，电龙和吉拉齐来到了山顶，这里只有干涸的泉水和被石化的众精灵。看来调查团留下的也只有电龙和吉拉齐了。此时超能猫出现，原来他一直躲在附近。一切并没有结束，集合三个精灵的力量，将调查团和村里的大家救助回来，将一切逆转吧！

而主角醒来后发现身处陌生地点，利欧鲁则倒在旁边。看来被石化的精灵就会来到这个世界，那样的话其他同伴也一定在这个世界的某处。此时利欧鲁醒来，感叹长鼻叶竟然是幕后黑手，不过现在不是纠结这个的时候，当务之急是赶紧脱出。

地狱的荒野（ならくの荒野）

一共7F，在洞穴深处收到了天线鼠的联络，相约在指定地点碰头。碰头后被告知这里是虚无的世界。墙上记述的文字也说得很清楚，被石化的精灵的灵魂会抵达这里。这里世界遭遇的敌人并非真正的精灵，而是憎恶幻化成的幻影。看到这里钢嘴娃娃说，古代精灵留下这个话，说明一定有逃离这里的方法。于是增加了信心的众人朝深处继续前进了。



神炎洞窟（シンエン洞窟）

一共7F，由于可以选择50级的钢嘴娃娃当同伴，很容易通过。

在洞窟深处的石板上，记录了精灵石化的元凶名为暗黑之种（ダ–クマタ–），通过吸收精灵的能量而成长，当精灵能量被吸收后就变为了石头，同时石板还提醒大家小心虚无之影……将大家变成石头的不是伊维塔尔么？在讨论疑问时，调查团的同伴们也来汇合了。就在大家士气上升的同时，暗处也有东西在蠢蠢欲动……

第18章 希望



宁静岩场（静かな岩场）

一共8F，岩场中，调查团战斗部队全员参战，迷宫中基本没有能造成威胁的敌人。在7F发生剧情，石板上写在世界的某处有着生命之树，但目前被暗黑之种占据了，暗黑之种为了成长而将生命之树的能量夺取走。大家分析，生命之树是象征星球生命的大树。暗黑之种在原本的世界内夺取生命之树的话，就会导致星球灭亡。这个时候天线鼠发现了潜来的敌精灵，开始了战斗。



战斗十分轻松，但是虚无之影却不断涌来。眼看着要全军覆没了，此时三圣兽前来救场。将所有的影子打倒后来到了外部。在这里三圣兽告诉大家，利欧鲁之所以能够阅读古代石板，是因为他的头巾有神秘的力量。而当利欧鲁要求去救其他伙伴时，却被三圣兽拒绝了，他们要主角跟随他们去连接现实世界的地天之山，因为据石板所述，人类是十分重要的钥匙。钢嘴娃娃也同意了他们的观点，因为现实世界有能恢复石化的光之水。使用这个才能够彻底地解救大家。那么，就向地天之山进发吧。

地天之山（地天の山）

一共9F。在6F的石板上，大家得知暗黑之种由于星球的运动周期而陷入了沉睡，只有等他醒来后将其消灭，才能过挽救世界和各地的精灵。而暗黑之种醒来的时间根据推算就快到来了。在9F山顶，干掉虚无之影后出现了门。但是接着又掉下了大量的虚无之影，并幻化成了巨甲龙（バンギラス）和2个耿鬼（ゲンガ–），战斗不可避免。

胜利后希望之门出现，但是虚无之影依旧源源不断的出现。这个时候三圣兽和钢嘴娃娃下了决心。三圣兽发动了强力的合体攻击将虚无之影全部消灭，而钢嘴娃娃则趁着这个间隙将主角和利欧鲁打到了希望之门出现的地点。在大家的帮助下主角和利欧鲁带着挽救世界的希望，进入了光柱内回到了原来的世界。



第19章 这个星球的现在

主角发现自己回到了原本的身体，看来石化是顺利解开了。和利欧鲁汇合后下山回到了村子内，但是村里却空无一人。事不宜迟赶到了欢乐镇，看到的是大片被石化的村民。最后终于在调查团的本部见到了幸免于难的店主们，他们告诉了主角世界被伊维塔尔洗礼了这个事实，不过也告知了电龙和吉拉齐平安无事。最后开放了店铺和存储箱给主角使用。

镇子里还遇到了超能猫，得知村里的村民全部被石化后，利欧鲁十分伤心地跑开了。这个时候听到房间里有响声，在上方房间遇到了敌人奥贝姆，使用混乱可轻松取胜——原来奥贝姆是从伊维塔尔和长鼻叶那里逃出来的。黑暗物质能够入侵内心，操纵精灵。之前奥贝姆被打倒后清醒过来，所以

逃了出来。看来长鼻叶和伊维塔尔也是被操纵了。然后是更重要的情报，那就是生命之树就在古代遗迹的内部。时间不够了，由超能猫留下联络电龙，主角、利欧鲁和奥贝姆一起乘坐乘龙航班，前往古代遗迹。

第20章 东海的古代遗迹

古代遗迹（古代遺跡）

一共10F，难度不算高，穿过后发现，遗迹的最深处一片空旷，并没有见到生命之树……

虽然主角不相信奥贝姆，但没想到真的被骗，奥贝姆告诉大家，来到这里的确是个骗局，不过被骗的也包括自己……此时长鼻叶出现，说这里有生命大树这个情报是他故意放出的。在主角刚到这个世界时和奥贝姆的战斗也是他策划的，主角由于战斗的冲击而失忆，而之后假装也被奥贝姆袭击则是为了骗取主角信任而演的戏，一切都是为了夺取光之水。接着威胁奥贝姆说要将其放逐，超能猫也出现说自己已经背叛。主角和利欧鲁陷入了四面楚歌的危机，危急时候电龙出现，还带来了雪拉比，将众精灵传送出来。

传送出去后交换情报，因为暗黑之种的影响，星球正丢失速度而被太阳吞噬，所以大家才会感到越来越热。而超能猫则是假装反叛，为了情报当了回双重间谍。

第21章 暗黑之种



暗黑之种的正体是精灵的怨念、痛苦等负面情绪的集合体。在古代，当星球接近太阳时，当时的精灵通过战斗将其消灭。战斗胜利的关键是有一名召唤来的人类。由于暗黑之种在未来必定会复活，所以古代精灵留下了光之泉。主角和利欧鲁的围巾由名为梦幻的精灵所制，材料取自生命之树，所以拥有神秘的力量。主角也是被梦幻招呼而来的。下面当然是前往生命之树阻止暗黑之种了，而生命之树的所在地就在这附近，所以才会传送到这里。

起始之森（はじまりの森）

一共9F，这里最后会和强力BOSS战斗，尽量不要直线前进，之前也要积累手环的宝石用以应付BOSS。在内部遭遇了长鼻叶和伊维塔尔，不过我方也发动了头巾能力，精灵再度进化，战斗一触即发。战斗中伊维塔尔会使用宽度三格的直线攻击而且威力巨大，所以绝对要优先用杖或玉来进行控制。当其陷入异常时抓住机会用连携攻击秒掉，不然我方会损失惨重。当然，身上带多点复活种子也是一个选择。

胜利后伊维塔尔和长鼻叶都摆脱了暗黑之种控制，但事情并没有结束。占据了生命之树的暗黑之种和大树一起浮向了空中。好不容易抵达了这里怎么可以这么轻易就放跑他？为此利欧鲁踩着落石冲向了飞行中的大树，而众精灵见状也纷纷前来帮忙，终于快要抵达大树了……然而并没有卵用，笔直落下的四个精灵将电龙砸了个够呛。

飞上太空的暗黑之种宣告，星球即将被牵引至太阳，世界也将变成一片虚无。主角的话面对飞行的生命之树只能眼睁睁看着——这个时候救星出现，太空中的雷库萨和迪奥希斯发动攻击牵制住了生命之树，接着其他传说精灵等也纷纷登场。最终，创世神阿尔修斯（アルセウス）将拥有和暗黑之种对抗能力的围巾的主角和利欧鲁传送至了生命之树。



第22章 大气层的战斗

进入生命之树后，主角和利欧鲁的围巾和大树产生了共鸣，直接进化。既然能够获得生命之树的力量，说明大树还活着，带着所有精灵们的希望，主角和利欧鲁开始了最后的冒险。

生命之树 行进的千本根（生命の木 はこびの千本根）

前半迷宫一共7F，这里都是植物系精灵，远距离连击和范围攻击很多，要小心应对。另外为了之后的BOSS战，要尽量收集道具。中途会遇到被困的伊维塔尔和长鼻叶，解救后存档继续前进。

生命之树 光辉的树干（生命の木 かがやきの干）

进入后半迷宫前，如果此时道具不够的话可以回到标题画面选择“ヘリッパ–岛”来收集一些道具。一路突进到7F便开始了BOSS战。终于见到了暗黑之种的真身，其身后就是生命之树的核心。核心还在闪闪发亮，所以现在阻止还来得及。BOSS的HP十分高，所以注意回复。期间BOSS会施放大范围攻击，要赶紧走到攻击范围外。此外尽量用连携攻击。胜利后正想给暗黑之种致命一击，但是大树的光芒却消失了。原来暗黑之种此时彻底夺取了大树的所有能量，并为自己制造出了外壳。



变身成完全体的暗黑之种发动了攻击，外面拖住大树飞行的精灵们纷纷被石化。而主角和利欧路也因为丧失了大树的能力而回到了进化前。此时伊维塔尔和长鼻叶出现，恢复清醒的众精灵向暗黑之种发动了攻击，却也被其所石化。但是这一切都不是白费的，在他们的鼓励下，不受石化攻击影响的主角与利欧鲁开始向暗黑之种发动了攻击。伤害虽小但绝不放弃，每一击都包含了大家的希望。终于，暗黑之种的外壳出现了裂缝，生命之树的力量也有所回复。接下来就是最后的战斗时刻了！

最后的战斗跟之前的没有什么两样，注意好躲避范围攻击就可。终于，一切结束了，圣光照耀了大地。

最终章 最初的树和云

主角和利欧鲁醒来后，发现周围一片碧绿，大树已经恢复了原样。从生命之树中出现的是泽尼亚斯、同时也是生命之树的化身，对于主角一行救助世界表示了感谢。接着调查团的众精灵也赶到了，纷纷进行祝贺。

数天后，获得休假的主角、利欧鲁和超能猫回村了。在途中主角想起了自己作为人类的使命似乎已经完结，是不是到了和大家分开的时候了？多想无益，暂时先回村吧。这里受到了大家的热烈欢迎，真想把这种快乐一直持续下去。在大树之丘，主角告诉利欧鲁自己将要回去的事，并希望能够一起寻找留在这里的方法。利欧鲁则告诉主角，自己的前世就是梦幻，在古代的战斗并没有那么顺利，主角会丢失记忆也是这个原因。所以转世成了现世的利欧鲁，在这个世界迎战暗黑之种，好在这次终于赢了。但是胜利后按照约定，他也会消失，真想一直和主角在一起……



通关后

人员字幕表结束后故事还没有结束，寻找利欧鲁的旅程现在开始。首先和乘龙对话，可以前往生命之树，在那里可以让利欧鲁进化。不过可惜的是主角还不能进化。然后是完成任务，会继续推进剧情。电龙对主角消沉的样子也十分担心，于是让主角去找先知天然鸟（ネイティオ）。他在砂之大陆的精灵之沙丘（せいれいの砂丘），这里开始主线剧情的两个迷宫都只能由主角自己来冒险，而那两个迷宫里的敌人又十分强，所以基本上都是靠堆道具过去。尤其是指明楼梯位置的导游之杖（ガイドのえだ）简直是必备，然后就看玩家对道具的活用了。遇到了天然鸟后对方也知道主角的来意，告知了主角梦幻所在的地点。

然后便是前往草之大陆的神秘丛林（ミステリ–ジャングル）冒险，和前一个迷宫一样，要带够道具。在最后见到了梦幻，主角将来意告诉他后，对方却一点没有之前利欧鲁时的记忆了。不过在主角离开时，梦幻还是决定跟主角走。带上这个“新”同伴后，又开始了愉快的冒险。

然而有一天主角醒来却发现自己在老家的大树下，此时回村后突然想起了梦幻的事情。梦幻突然沉睡时间变长，被告知是因为暗黑之种有部分残留在了他的体内。而后为了让梦幻高兴而带他来到以前利欧鲁最喜欢的大树下，在那里梦幻突然不见了，而主角也被打晕了。此时电龙赶到，他收到了信。上面说要将梦幻带到的净化洞窟的深处，彻底消灭掉暗黑之种。由于无法认同这个做法，主角赶紧去信上所说的地点。



净化洞窟（じょうかの洞窟）

迷宫可以带两个同伴，选强力的同伴可以轻松突破迷宫了。在最后，发现抓了梦幻的是长鼻叶和奥贝姆，他们也不想针对主角，但是真的不想再被暗黑之种控制了。面对即将消失的梦幻，主角回忆起了和利欧鲁的种种，内心不愿和利欧鲁分离的情感爆发了出来。此时围巾放出了光芒，利欧鲁出现在了主角面前……

原来一切都是电龙等策划的，因为封印在梦幻体内的不是暗黑之种而是利欧鲁，不过想让其复原必须得靠主角强烈的思念。终于，主角和利欧鲁又能快乐的生活在一起了。接下来，长鼻叶和奥贝姆回到了老家，融入了村民中。而主角和利欧鲁则继续在调查团工作。团长会委托主角完成七海秘宝、看到标记皇冠的迷宫请详细调查。而在生命之树处，也开启了主角和利欧鲁的进化，接下来便朝全精灵收集之路进发吧！



作为系列的最新作，游戏的进化还是不少的。首先是剧情，有趣而丰富。多个城镇和超多的迷宫都看出游戏在制作上花了不小的心思。系统经过改良后也十分有亲和力，相比其他《不可思议迷宫》来说简单了不少。游戏最大的亮点莫过于包括最新作中在内的700多种精灵全都登场，连MEGA进化都在游戏中有体现。此外精灵收集变为了任务制，虽然少了些意外惊喜，但也更是能让玩家将心思集中到过关上而不是刷怪。总的而来说，是款耐玩又优秀的作品。

RPG	角色扮演		
PSV	万亿魔坏神 魔坏神トリリオン		
Compile Heart		日版	2015年7月23日
对应PSV TV		1人	7344日元

相关攻略研究：Vol.237

研究中心 Research Center

文 白菜 美编 sienna

在上辑的攻略中，小编带领大家走了一遍游戏的真结局。然而仅仅完成真结局，离白金的道路还差得很远。特别是硬性要求再通9周目的某个奖杯，可以说是谋杀白金时间的罪魁祸首。另外高难度的挑战模式也是比较难以攻略的。本篇研究将结合游戏的白金奖杯获得方法，来为大家讲解多周目游戏的一些技巧和白金步骤。

挑战模式（チャレンジモ-ド）

挑战模式在读取通关存档后开放，没有任何继承要素。挑战模式与故事模式的区别在于从第一章开始就可以选择曾经育成过的魔王（ゼアボロス以外）迎击万亿魔坏神，且最初便开放修炼项目“奇迹显现”，不过魔王出击后无法选择撤退（将BOSS打至形态变化后可以回到育成部分）。要快速攻略该模式，简单来说可以将魔王的职责分为三类：赚取经验、消耗BOSS、以及斩杀BOSS。



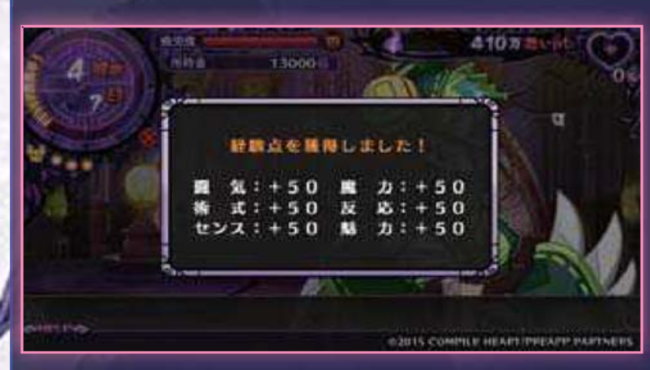
▲初期就可以选择原本后期章节的魔王。将这个绿色的妹子留至斩杀BOSS的阶段的话，她自带的双倍通常攻击的技能会让BOSS战事半功倍。

育成方案～赚取经验

育成的初期阶段，也是需要频繁S/L的阶段。这个阶段选择的魔王的职责，就是为后面的魔王赚取启动资金（经验点），让其能够快速进入“木人战经验赚取法”步骤。

首先是在维持0%疲劳度的前提下，不断S/L来凹“奇迹显现”的超大成功。疲劳度以道具和“休息”指令来进行回复。进入“FEVER!”状态后，只在疲劳度达到100%时进行一次回复，其余时间都选择“奇迹显现”的修炼。疲劳度超过70%时，很有可能触发事件“医者からの警告”或“医者からの最终警告”，选择“大げさだな”和“大丈夫だろ”，成功后可以大幅提升经验点数，必须凹出来（失败就读取存档）。育成过程中不必选择“交流”来赚取思念点数，因为目标不在于击破BOSS，而是让经验点数最大化。另外中途触发的木人战，建议不要击破，而是削减大量HP后再送死，理由后述。最后进入战斗后，尽最大努力削减BOSS的HP。战死时的绝命一击建议选择提升育成时间的“破邪结界”。

负责赚取经验的魔王，根据玩家赚取经验值的效率和S/L的频度，有可能不止一人。当玩家觉得经验点差不多可以习得大部分技能时，就可以进入消耗BOSS的阶段，转入下部分内容。



▲“医者からの最终警告”事件成功后获得的经验点数。这其实是前期的主要经验点来源。凹个痛快吧。

育成方案～消耗BOSS

由于继承了之前魔王的大部分经验点数，该魔王的任务就是习得赚取经验所需的技能，并以木人战赚取大量经验，再以超高的能力将BOSS消耗至最终形态，并将其胴体封印。木人战必需的技能如下，如果没达到要求的话，请参考上文内容继续赚取经验。

技能	效果
必备技能	
主动技能	
一点突破Lv.1	2格移动
炎龙アツパ–Lv.1	3格移动
シュツルムファングLv.3	远程大范围攻击技
推荐辅助技能	
自动技能	
不动の意思	不移动时提升伤害
ラスト スパ–ト	开场全能力大幅下降，随后每回合回升3%～8%，最高提升至原本的300%
鹰の目	远距离攻击时按照射程提升伤害
击坠王	按照击破杂兵数量提升攻击力
多々益々弁ず	范围攻击时，攻击力按照范围内攻击对象数量提升
会心击	提升暴击伤害

木人战经验赚取法

对木人战赚取经验时，要求木人首先HP不能过高，这也是之前建议不要击破木人的原因。因为木人战的经验点数获得计算方程式为100×（玩家战斗造成的伤害总量÷木人的最大HP），所以木人的HP越少就赚得越轻松，而超过40亿之后就不太好赚取最大值了。若是结算时经验点数不多的话，习得左边的“推荐辅助技能”，或是提升相应技能的等级就可以增加伤害，从而在下次挑战时提升经验点数获得量。

其次的一个要求是木人要为巨人形态，这跟其受创面积有关。开场玩家不要动，不停在原地挥刀，将“不动の意思”和“ラスト スパ–ト”的效果累积到最大。如果习得了“击坠王”，那么不断击破杂兵也能提升攻击力。通过菜单查看角色能力，确认ATK到达最大值（顶格为999）后即可开始行动。利用移动技来到木人正面前方第2～3格的位置，发动“シュツルムファン

グ”Lv.3，正好能让范围攻击判定格将巨人形态的木人全部收在其中。由于“シュツルムファング”Lv.3的攻击力为其攻击范围中每个格子的伤害总和，因此这样就能打出最高的伤害，并获得最高的经验了。而赚取经验完毕后，频繁的S/L也可以暂且告一段落，毕竟几十点经验与木人战数以千计的经验相比实在是微不足道。



▲站在如图位置即可打出最大伤害。不用担心木人的反击，只要ATK足够，这一下打出去绝对是破千亿的伤害。



▲战后经验点数。有没有很心动?

战斗方针

通过木人战，玩家的魔王此时应该拥有相当恐怖的能力数值与技能。这时我们就可以进入消耗BOSS的阶段了。下文详细叙述BOSS三个形态的对战要点。

巨人形态：按照上一辑的攻略所示方法，绕到背后对尾部进行攻击。如果有习得“装甲破坏”的话，破甲速度极快，输出环境瞬间就能达到最佳。再加上通过木人战习得的大量技能以及大家熟悉的“カノンスパイク”Lv.3，打掉3000亿只是分分钟的事。

邪龙形态：由于育成期间短，在进入对邪龙形态战之前的2周期内，不用再花心思修炼，利用“交流”快速补充之前消耗掉的思念点数即可。战斗方面参考上辑攻略，记得在等待其移动一步之后，绕到背后对尾巴输出即可。

最终形态：基本育成方式与之前相同，绝命一击的“部位封印”封印其胴体，然后让下一个魔王来进行斩杀。注意即便数值逆天，在没有封印其胴体的情况下，输出环境依旧相当糟糕，因此不用恋战，早早将其封印，让下一个魔王将其轻松斩杀即可。注意出战前在千刃之谷中刷出“贯通の刻印”或是“远射の刻印”。

※SPD够高的话，不封印胴体也能斩杀最终形态，不过打起来相对会比较累，而且硬性要求装备“远射の刻印”。如果不是特别在乎必须由该魔王击杀的话，还是早早送死比较轻松。



▲经过木人战的育成后，参与实战的魔王基本上都是这种伤害输出水平。

育成方案～斩杀BOSS

到这个地步基本没什么需要特别说明的了。参考上辑的攻略记载，抛弃技能输出方式改为通常攻击主打，装备“贯通の刻印”或是“远射の刻印”，然后绕到BOSS背后不断打暴击即可。击破后会提示进行通关存档，这里大家注意一下：即使读取这个通关存档进入故事模式，所持道具也会直接继承上一次故事模式通关时的情况，不用担心因为打了挑战模式而被清空。另外挑战模式下无法解锁结局型奖杯，所以不用纠结斩杀魔王的选择问题。



多周目故事模式快速攻略法

玩家挑战多周目的理由，想必是为了获得白金奖杯。而白金路上最大的两个障碍，就是金杯“みんなと仲良く！”和银杯“みんなで温泉！”。在上辑的攻略之中也提到过，由于本作没有系统存档，因此要求收集全员“恋爱结局”的“みんなと仲良く！”，就必须老老实实打上9周目；而“みんなで温泉！”的获得条件是触发过所有魔王的温泉事件（会在相册中留下CG，可以查看确认），然后在下一周目的第一章中才能触发全员温泉特殊事件。由于温泉事件只能在“休息”和“交流”选项中触发，且触发几率极低，因此需要频繁S/L来刷取。以小编的进度为例，一周目没有特别刷取的情况下只出了两人的温泉事件。结合这两个奖杯的情况，小编特地整理出以下攻略步骤，帮助玩家尽可能快速地获得这两个奖杯。

①确定当周目的攻略角色。笔者强烈建议按照章节推进顺序逆向攻略，例如最终章前第十章的魔王为ファウスト，就建议第一周目攻略ファウスト，第二周目攻略第八章的魔王ケルベロス，第三周目攻略第七章的魔王エルマ，以此类推。这样做的好处是在攻略过程中，有更多的机会刷到其他角色的温泉事件。

②攻略过程中将BOSS放置为巨人形态，每个魔王按照获得经验点数全7000左右的标准刷一次木人，BOSS战就直接送死。（这个过程中顺便可以刷一下银杯“生命の煌き”，要求一周目内使用全部种类的绝命一击。）这样可以保证到玩家当周目攻略的本命魔王为止继承的经验点数足够。除本命魔王以外，其他魔王基本靠“休息”和“交流”来快速打发时间，顺便刷一下温泉事件。注意如果是攻略ファウスト，之前至少要有1人亲密度达到100%，否则会无法进入第九章，自然也就无法触发进入第十章的选项。

③来到本命魔王的前一个魔王时，要进入消耗BOSS的阶段，将BOSS一口气斩杀至最终形态，并利用“部位封印”封印其胴体。具体操作可参考前文的“挑战模式”部分。由于BOSS进入最终形态后木人战会消失，因此出战前要多击倒木人几次，尽可能赚取更多的经验。

④进入本命魔王的攻略阶段后，利用礼物提升亲密度到达80%以上，并全程选择“交流”来消耗掉特殊事件。当日期进入“1周期7日”时存档，“1周期7日”～“0周期7日”这段期间全程选择“交流”来刷温泉事件。由于之前已经消耗掉特殊事件，理论上已经将温泉事件的出现率提升到极限，接下来就是不屈不挠的S/L时间。刷出温泉事件后，保证亲密度在80%以上，装备了远程攻击的魔刻印，就可以出门斩杀BOSS，观看结局了。

※在攻略第八章魔王ケルベロス的时候要注意，因为第八章的进入条件是第七章魔王エルマ初次出战便战死，这样就不能让エルマ去消耗BOSS的前两个形态。要么努力一下让ケルベロス直接推掉BOSS的三个形态，要么就在第六章将BOSS消耗至最终形态。



▲在攻略A角色的过程中触发B角色温泉事件的话，等到攻略B角色时就能省下S/L的时间了。



▲个人结局中，之前死亡的角色并不会如同真结局那样复活，算是一点遗憾吧。

文 乌冬 美编 咕噜

研究中心 Research Center

S・RPG	战略角色扮演	
3DS	超级机器人大战 BX スーパーロボット大战 BX	
BNE	日版	2015年8月20日
无对应周边	1人	7171日元

相关攻略研究：Vol.237

和《机战 UX》一样，本作也加入了残局机战作为追加要素，通过初回特典或是购买 DLC，就能在整备界面的追加コンテンツ→ツメスパロボミッション处玩到这些关卡，完成后可获得不错的报酬，这次的研究送上全部残局机战的解法。

残局机战

初回特典关卡1

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金 30000、SP アップ Lv+1、集中力 Lv+1

骑士アレックス使用了ラビアム后，斗士ダブルゼータ移动到剑士ゼータ左边攻击目标，剑士ゼータ进行援护攻击，接着剑士ゼータ移动到骑士ガンダム下方攻击目标，骑士ガンダム进行援护攻击，最后骑士ガンダム击破目标。





初回特典关卡2

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金 30000、インファイト Lv+1、ガンファイト Lv+1

分别让两个小队的クランシェ和ジェノアスＯカスタム撤退，然后剩下的我方单位用 ALL 攻击击破目标。

关卡1

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金 6000、修理装置搭载

按マジンガ –Z →ビュ – ナス A →ウイングル→マジンカイザ –SKL 的顺序攻击。

关卡2

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金 6000、ガンバリ屋

YF–25 和 YF–25 分别击坠两个 SU 目标，VF–25F 击坠 PU 目标，最后ガオガイガ – 击坠剩下的目标过关。



关卡3

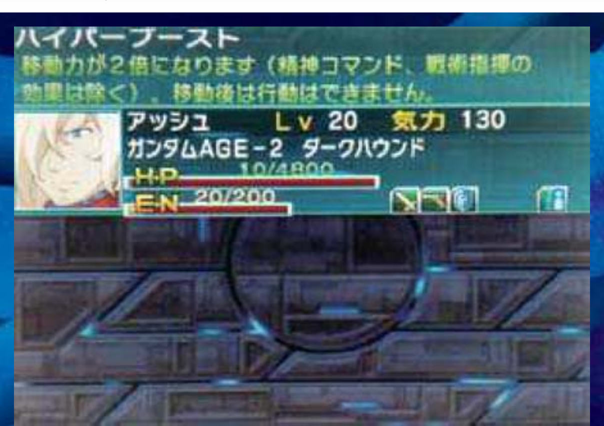
胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金 6000、アタッカ –

使用精神“顺应”和“斗志”后原地击破目标。

关卡4

胜利条件	ガンダム AGE–2 ダ – クハウンド到达指定地点
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金 6000、剑豪

VF–27γ 击破中间的敌人后，ガンダム AGE–2 ダ – クハウンド使用精神“加速”加特殊指令“ハイパ–ブ – スト”到达指定地点。



关卡5

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金 6000、サポ – タ –

ユニコ – ンガンダム移动到デルタプラス旁边攻击最左边的目标，デルタプラス进行援护攻击，接着デルタプラス移动到ネエル・ア – ガマ旁边攻击中间的目标，ネエル·ア – ガマ进行援护攻击，最后ネエル·ア – ガマ击破右边的目标。

关卡6

胜利条件	迎来我方第二回合
败北条件	我方机体被击坠
过关报酬	资金 6000、改造スキル

降到地上后使用精神“不屈”、“ひらめき”、“铁壁”，接着在敌方行动时全力防御即可撑到第二回合。

关卡7

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金 6000、先手必胜

ヒカル和イズミ分别用地图武器击破她们各自上方的 3 架敌机，最后リョ – コ用地图武器击破最远的敌机。

关卡8

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金 6000、气力 + 防御

使用 2 次精神“气合”后使用最强武器击破敌机。

关卡9

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金 6000、连续タ – ゲット无效

ガンダム AGE–3 使用ビ – ムサ – ベル击破ドラムロ，ダブルオ – ライザ – 使用 GN ソ – ド Ⅲ（ソ – ド）击破バッタ，ユニコ – ンガンダム使用ハイパ – · バズ – カ击破バジュラ。

关卡10

胜利条件	迎来我方第二回合
败北条件	我方机体被击坠
过关报酬	资金 6000、完全防御

移动到离敌机 3 格以外的残骸地形上后结束回合，敌方回合防御即可过关。

关卡11

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来第二回合
过关报酬	资金 6000、气力＋攻击

我方回合使用**マイクロミサイル**攻击，敌方回合使用一齐射击击破敌机。

关卡12

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来第二回合
过关报酬	资金 6000、移动＋精神

使用了精神“正义”和“激励”后，用**ファルブレイズ**击破右边的敌人，剩下的敌人用**セイバ－ナックル**反击击破。

关卡13

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金 6000、补给装置搭载

ニ－使用了激励后，骑士**ガンダム**使用连续攻击击破目标。

关卡14

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金 6000、强运

ビッグボルフォッグ用**メルティングサイレン**消去敌机的特殊装甲，然后剩下的我方单位击破敌机。



关卡15

胜利条件	迎来我方第二回合
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金 6000、精密攻击

オブライト使用精神“直击”后，移动到**カナリア**上方攻击正上方的目标，**カナリア**进行援护攻击击破。**カナリア**的机体变形后攻击右边的目标，**ショウ**进行援护攻击击破。**マ－ベル**移动到**ショウ**的上方使用合体攻击击破正上方的目标。最后**ショウ**移动到剩下的敌机旁将其击破。



关卡16

胜利条件	迎来第二回合
败北条件	我方机体被击坠
过关报酬	资金 6000、铳の名手

对**ロニ**使用精神“脱力”后结束回合，敌方行动时不断防御即可。

关卡17

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金 6000、移动＋资金

母舰回收**オブライト**后使用精神“加速”向上移动，接着**オブライト**发进并使用精神“爱”和“直击”后击破目标。

关卡18

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金 6000、心の辉石

母舰先对**クラン**使用精神“期待”后，**クラン**使用精神“**ひらめき**”和“斗志”，接着母舰使用精神“突击”、“**ひらめき**”、“加速”后移动到**クラン**右边攻击目标，**クラン**进行援护攻击。**クラン**移动到**ミシェル**左边攻击目标，**ミシェル**进行援护攻击，最后**ミシェル**击破目标。

关卡19

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金 6000、距离补正无效

ミシェル击坠最近的 SU 目标后移动到敌人的射程外，アルト和ルカ的机体变形后击破 PU 结束回合，敌人行动时ルカ进行援护防御，アルト反击击破最后的敌人。

关卡20

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金 6000、地形适应上升

击龙神移动到セリック左边使用龙卷攻击目标，セリック进行援护攻击，接着セリック单独攻击目标。仁降落到地面后移动到凯的右边攻击目标，凯进行援护攻击。最后凯和ヨウタ分别单独攻击将目标击破。

关卡21

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金 6000、强袭

マリア使用バクリュウファイヤ－攻击目标后，アカツキ和アキト分别接近目标使用フィ－ルドランサ－攻击目标，最后由母舰击破。

关卡22

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方第二回合
过关报酬	资金 6000、予知

移动到敌人下方的水地形内攻击 2 次将其击破。



关卡23

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方第二回合
过关报酬	资金 6000、气力觉醒

先向右移动使用ゲキガンフレア击破第一个目标，连续行动发动后继续向右移动进入重力波ビ－ム的范围内击破第二个目标。第二回合继续利用ゲキガンフレア和连续行动击破剩下的两个目标。



关卡24

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金 6000、SP 回复

母舰先对目标使用精神“脱力”，接着バナ－ジ使用精神“直感”和“魂”后移动到母舰上方攻击目标，母舰进行援护攻击。母舰对バナ－ジ使用精神“再动”后，加精神“不屈”攻击目标，バナ－ジ进行援护攻击。最后バナ－ジ加了精神“魂”后击破目标。





掌机市场扫描

文 德科

目前3DS破解版的市场现状已经开始有些失控，从理论上来说，因为SKY烧录卡能够支持到最高的官方版本，因此所有主机都处于可破解的状态。但是，因为Gate Way烧录卡能够支持中文版游戏rom，而Gate Way又只能支持到最高9.1版本（目前已经是10.1），所以有一部分主机已经失去了资格。而且玩家对于剩下的3DS LL、New 3DS、New 3DS LL的热情很不平衡，几乎所有人的目标最开始都锁定在New 3DS LL，导致市场上可破解的这部分主机已经几乎售光，而目前的价格也是难以置信的1700元，几乎将官方售价翻了一倍；退而求其次的New 3DS对于很多玩家来说就变成了“凑合”的选择，单机1100元，比大版便宜了约三分之一，而最近被商家们翻出来凑数的3DS LL则是想要大屏+想要玩中文版+不想花太多钱的玩家的备选方案。

对于破解，这里只是给出客观的市场行情，无意引导玩家的选择，但矛盾之处恰恰就在于，破解终归不是长久之计，但是不破解就没有中文，这些问题还会继续困扰玩家。

再来看看PSV，不久前的TGS让PSV迎来第二春（第一春是什么时候我也说不好），不少适合掌机平台的优质游戏公布了具体的发售日，大多是未来的半年陆续可以玩到的，尤其是《高达VS》的出现第一次让很多PSV玩家不再念叨《MH》的问题（说真的明年底NX发售的话，掌机那一版很大机会有《MH×》高清，PSV玩家可以放弃幻想了）。PSV三款新颜色主机的价格应该也和现在市场的主机接近，在1100元左右，但是根据以往的经验来看，彩色主机往往在发售一段时间后货量就会减少，所以喜欢的玩家最好尽快入手。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品的报价仅供参考，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS LL	New 3DS	New 3DS LL	PSP-3000	MSD（8G）	MSD（16G）	MSD（32G）
北京	绿洲电玩	900	1100	1700	850	50	120	180
江苏苏州	哇靠电玩	880	880	1080	880	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	950	920	1050	700	50	60	100
广西南宁	光派电玩	—	1050	1250	800	70	100	150
安徽合肥	大拇指电玩	860	860	1080	780	50	60	110

城市	提供者	PSV-1000 Wi-Fi版	PSV-2000	PSV TV（普通版）	PSV记忆卡（4G）	PSV记忆卡（8G）	PSV记忆卡（16G）	PSV记忆卡（32G）	PSV记忆卡（64G）
北京	绿洲电玩	880	1100	—	70	130	230	320	—
江苏苏州	哇靠电玩	990	1080	290	90	150	250	370	560
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	800	1100	300	70	100	200	300	450
广西南宁	光派电玩	980	1250	300	80	150	250	350	480
安徽合肥	大拇指电玩	900	1080	300	60	95	185	275	450

硬件短消息

《奥丁领域 里普特拉西尔》PSV周边套装

品　　名	オ-ディンスフィア レイヴスラシル アクセサリ-セット
出　　品	SEGA Games
对应机种	PSV-2000
官方价格	3758日元

和《奥丁领域 里普特拉西尔》同日发售的周边套装，包含了原创的收纳包、大尺寸的清洁布和吊饰三样东西。收纳包以游戏中登场的人物瓦尔基里为主题，设计非常典雅大气；大尺寸清洁布比一般的清洁布要大不少，除了用来清洁屏幕外，用来装饰房间也是非常合适的；吊饰的图案使用了系列玩家熟悉的魔法药的合成道具“マテリアル”，可以挂在收纳包、主机或手机上。





《怪物猎人×》New 3DS LL周边套装

品　　名	モンスタ-ハンタ-クロス アクセサリ-キット for Newニンテンド-3DS LL
出　　品	Capcom
对应机种	New 3DS LL
官方价格	2700日元



《怪物猎人×》的New 3DS LL周边三合一套装，包含了收纳包、屏幕清洁布和保护膜。其中收纳包使用了轻巧结实的素材，有着良好的收缩性和耐冲击性，可以很好地保护主机；屏幕清洁布的素材为微纤，即使是细小的灰尘也可以很轻松地擦掉；保护膜采用了特殊的硅胶树脂作为素材，可以减少20%的蓝光，贴上后画面的保真度也非常高。









3DS 星之光辉

厂商：SEGA Games　类型：S·RPG

评论人：黑落　评分：9

本作在风格方面隐约可见曾在NDS平台上发售过的“《光辉圣约》系列”的影子，无论系统玩法还是故事和音乐，表现都可谓优秀。游戏的难度不高，关卡设计虽然简单但不失趣味性，除了以打倒BOSS为目标的玩法外，还有追逐角色、保护某个目标等颇具特色的关卡，为了得到额外奖励，还需要花些心思去达成特殊条件。在非战斗的日常系统中，可以选择与同伴交流、触发好感度剧情，或是野外探索、打工赚钱，但因为有行动次数限制，在一周目时并不能让玩家尽兴，必然遗留不少角色事件，有点强制让人二周目的感觉。人设方面由国人画师ideolo经手，从立绘到剧情CG都让人眼前一亮，配合优美的背景音乐、众多质量上乘的角色歌，加之王道精练、人物刻画细致的剧本，让本作在视觉和听觉上有着很好的体验。但遗憾的是，游戏并没有提供自由欣赏剧情CG与音乐的鉴赏模式，而且存档位置只有两个，另外二周目可继承要素稀少，战斗节奏也颇为拖沓，使得二周目玩起来只比一周目轻松一点点，这些都算得上是本作的瑕疵。



3DS 火焰之纹章 if 白夜王国·黑夜王国

厂商：Nintendo　类型：S·RPG

评论人：黑落　评分：9

《火纹if》在难度上较之以往进一步亲民，无论是喜欢挑战还是只想轻松玩耍的玩家，都能通过难度设置找到适合自己的感觉。本作在《觉醒》的基础上加入了不少新要素，如取消武器耐久度、敌方捕获、角色触摸、城堡建设、网络攻守对战，以及褒贬不一的双版本三线剧情等。新增的龙脉系统挺有意思，可通过改变地形影响战局，支援系统也使得人物与战术搭配都更为丰富。武器耐久度取消后，取而代之的是强力武器自带副作用，因此并不能拿着神器一路狂砍，适合的武器有时候比神器更有用。作为本作噱头之一的同性结婚系统确实亮瞎眼，这种设定打破了系列以往的历史厚重感，可能会让老玩家无所适从。另外不得不提的是在如今全语音游戏比比皆是的年代，本作却只有每段对话的开头词带有语音，实在让人不甚满意。剧情方面也只能说中规中矩，三条线全通下来需要花费不少时间，剧情文本量较大。既有老玩家粉转黑，也有被新要素所吸引的新玩家，总的来说，《火纹if》从体验上看依旧算得上是一款十分优质的S·RPG。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

游戏万花筒

GAME KRLEIDOSCOPE

欢庆白银周！巨型皮卡丘现身于日本成田机场

昴星团 提供

日本在9月下旬有两个节日，一为9月第3个星期一的敬老日（敬老の日），二为9月23日前后的秋分(秋分の日)。由于敬老日为周一，必接于周休二日之后，所以最少会有3天的连续假期；若当年的秋分与敬老节之间只间隔一日，则间隔的一日依祝日法第3条第2项之规定也会成为假日，通称为国民的假日（国民の休日），所以就变成了5天连续假期，这样的假期被日本群众称为“白银周”，得名呼应于春季4月下旬的黄金周，所以也有“第二黄金周”之称。由于白银周出现的频率不高，所以也有人戏称为“白金周”。



▲两只长长的耳朵实力抢镜。

上次日本白银周的出现时期为2009年，而今年就是继2009年后的又一个白银周，日本成田机场的口袋商店就在9月19日至23日之间，在第二航站楼内举办了一个非常有意思的活动。在这几天的固定时间里，人们能在航站楼的3楼中间的平台上看到巨型的皮套皮卡丘！有不少游客在这里和皮卡丘拍照留念，而这样的事情恰好被准备启程回国的“UCG TGS小分队”遇上了，立马拿起手中的相机拍了几张相片留念。皮卡丘和人们合照的时候还会做出一些激萌的动作，简直萌翻全场。



▲展台内侧还放着皮卡丘和《口袋妖怪 X·Y》御三家的充气气球。



▲激动得抱住了皮卡丘的合影者不在少数。

果汁提供

在现实世界捕捉口袋妖怪！众乐乐手游《口袋妖怪 Go》

任天堂于 9 月 10 日 14 点召开的发表会上公布了一段让人热血沸腾的游戏预告片，那就是预定于 2016 年推出的手机游戏《口袋妖怪 Go》。本作最大的亮点就是能在现实世界里寻找与捕捉口袋妖怪，利用 AR 技术把虚拟与现实融合在一起，让不少玩家实现成为训练师的梦想。作为一款手机游戏，社交元素也是不可或缺的，本作里玩家不仅可以与其他人交换捕获到的口袋妖怪，还能互相之间进行对战，以口袋妖怪的人气以及手游的普及性考虑，像游戏预告片那样实现万人同抓超梦的场景或许真不会夸张。另外参与本作开发的还有曾经开发过《Ingress》的 Niantic Labs 公司，其定位功能的完善值得信任。



除了游戏本身外，官方还公布了一个配套本作的外设道具，外表像是手表与精灵球结合的“口袋妖怪 Go Plus”。它可以通过蓝牙连接手机，即使玩家不盯着手机画面看，它也可以利用亮光、震动等方法提醒玩家发现口袋妖怪。本外设不单外表简单直接，能直接戴在手腕上的便利性估计也能受到不少人青睐，希望官方对于这款外设能安排一个合理的价格。

已故的任天堂前社长岩田聡也有参与本作的开发，很可惜他无法看到本作面向世人的情景了，不过相信本作推出后会掀起的巨大浪潮能让身在天国的他感到满意。



▲将会在 iOS/Android 平台上登场的新作。

▲在虚拟世界与现实世界也能捕获口袋妖怪！



▲外设产品“口袋妖怪 Go Plus”，看上去简洁却又精致。



▲本体与外设配套摆放的画面，相当让人期待本作上架的日子！

可以给 PS 系游戏机代言的臭脸兔子

马修 提供

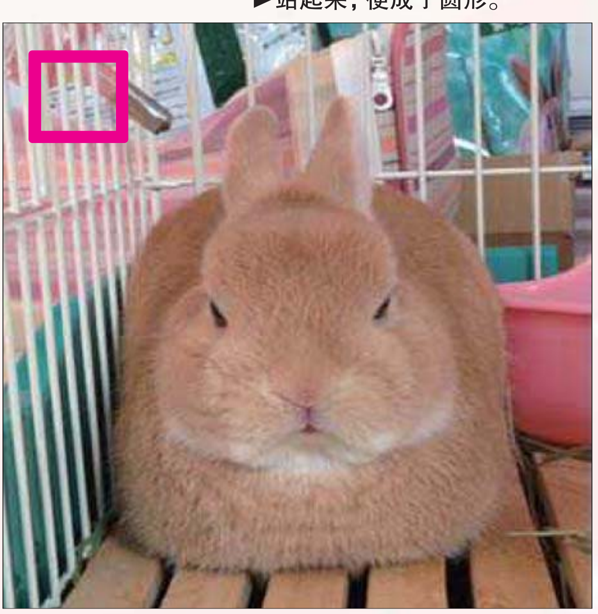


说到索尼 PS 系的主机，相信很多玩家都会说出很多，而最能代表 PS 系主机的符号，无疑是○△□ × 这四个特别的按键符号了，在 PS 系主机刚刚公布时，习惯了 ABCXYZ 按键写法的游戏媒体人甚至质疑这种符号将来该怎么在攻略中介绍。事实上大家都多虑了，媒体嘛，△○□ × 写出来就是，至于怎么读，那就随便啦，说的和听的彼此懂彼此理解就足够了。如今 PS 系主机已经走过了 20 周年，而这一系列符号也早已深入人心，不仅官方有不少以○△□ × 为主题的海报，生活中玩家也能发现一些类似的要素，比如我们这里的说的这只兔子。

这只兔子叫ぷにすけ，是日本推特上 ID 为ゆき的人饲养的，因为养尊处优所以长得比较胖，而主人便发现它经常会因为变换动作而呈现出不同的几何图形，便以□○△符号把这只肥兔子发到推特上，然后就火了，那张爱答不理的“你瞅啥”表情给它招致了一个“臭脸兔”的绰号。而那三个符号对于游戏玩家，又没法不让人联想到索尼 PS 系主机的四个标志性符号。

当然，目前来说，还是差 × 的，理论上说这只兔子如果立起并分开耳朵，同时前肢呈八字形叉开，这便是标准的 ×，不过这种动作是公牛或公羊的同类对决的动作，这只养尊处优的臭脸胖兔子显然做不来这么彪悍的动作，好在这个兔子的嘴巴本身就是个 ×，属于自带图形。如此一来，便也和 PS 系主机的四个符号不谋而合了，简直可以给 PS 主机做代言了——当然，这也就本人这种围观群众 YY 一下。


►站起来，便成了圆形。


▲因为胖，所以卧着的时候，前方看整个是个方形。


►彻底放松趴下的样子，耳朵耷拉下来后，成为了三角形。


▲某些特定的时候，比如被主人爱抚或喂食的时候，也会切换成卖萌表情——简直和《热带雨林的爆笑生活》的阿布一样神奇。


▲从别的角度看，这兔子的脸还是很臭。

编看编享

栏目主持 白菜

最近生活过得不太充实？捧起掌机不知道玩什么？在电脑前不知道干什么？为了这样的你，小编们会在这个栏目中分享自己最近喜欢、沉迷的美妙事物。不看不知道，一看吓一跳，说不准谁的爱好，就能成为各位闲暇时光中意想不到的调剂呢？



乌冬 推荐

AKB48年度盛事影像化——《AKB48 41枚单曲 选拔总选举～顺位予想不可能、大荒れの一夜》DVD/BD

推荐人群：48系粉丝、偶像文化爱好者



之前在小编寄语中提到的AKB48总选举DVD/BD终于发售了，虽然现在网上到处都可以看到当时电视台转播版的视频，不过由于电视台版来源于直播，镜头多少会有些不尽人意的地方，加上电视台还要插入广告导致不少成员的感言部分都不完整，所以只有通过DVD/BD才能看完全程。另外DVD/BD中还收录有后夜祭和花絮等内容，都是电视台版中所没有的，非常值得收藏。

作为主要内容的总选举，收录了80位入围成员的感言，同时剪掉了一些拖沓的衔接部分，增加了新编辑的镜头。电视版中一些比较难看懂编导意图的部分，通过新的镜头就能得以理清。

除了总选举外，演唱会也是这次DVD/BD的看点。演唱会有总选前演唱会和后夜祭两场，其中总选前演唱会是为本篇的总选

举预热的，所以歌单里加入了许多快节奏的歌，用来带动观众的热情。后夜祭则是在总选举的隔天举办，相当于活动后的庆祝。今年总选举的结果马上就在这里得到了反映，一开始是选拔成员的连唱，而且为了庆祝指原莉乃获得第一，还专门给她准备了特别的歌曲以及MC。



Making部分的看点在于第一天总选举后成员的百态，还有第二天心情平复后的心境变化，有些镜头甚至比本篇还要能触动观众。特典是全参选成员的政见以及日本前国脚岩本辉雄以及谐星和贺勇介两人的总选举同步评论。政见因为和之前官网公布的一样就不多说了，后者两人的评论部分则是这次DVD/BD才加入的新特典。其中岩本辉雄是业界知名的重度AKB饭，而和贺勇介则经常和AKB共事，两人对AKB都很熟悉，所以里面不乏一些独到的发言，也相当值得一看。





富含高素质与情怀的重制作品——《侠客风云传》

推荐人群：喜欢国产武侠游戏和《武林群侠传》的玩家



本作是河洛工作室在2001年制作的PC游戏《武林群侠传》的重制版，但并不只是单纯的“重制”：除了游戏画面和场景进行了重新绘制外，人设、战斗系统和剧情也进行了重制，让当年《武林群侠传》中那些被废弃的剧情重现于世，使老玩家

在享受新剧情的同时，还能由一些老剧情触景生情，让故事内容相比起旧作也更加饱满。

除了重制内容外，游戏保留了养成系统并进行了优化，让养成时每个回合的行动变得更加灵活，练功闲逛两不误。本作还在旧作的基础上增加了不少武功和心法，熟悉《金庸》作品的玩家一定不会对这些新招感到陌生，不同的招式还自带效果，如能连续行动的“连击”和让自身每回合回血的“聚气”等，所以本作不会再像旧作那样“一套武功打天下”，而是用不同的武功配合，以应对各种情况。旧作大受好评的多结局路线也进行了“加料”，本作的结局数量多达10种以上，看似神烦，但其实一周目就可以达成好几种结局，而且养成界面里丰富的剧情和隐藏要素，也是让玩家游玩多周目的动力之源。因此在耐玩度方面本作也是很好地超越了原本就很耐玩的旧作。

总的来说，本作在“重制”上做得非常成功，既没有流失旧作的“味道”，又不会让玩过旧作数十遍的老玩家感到枯燥无味，价格也非常厚道，在现今的国产游戏中可以算是佳作的代表作之一了。

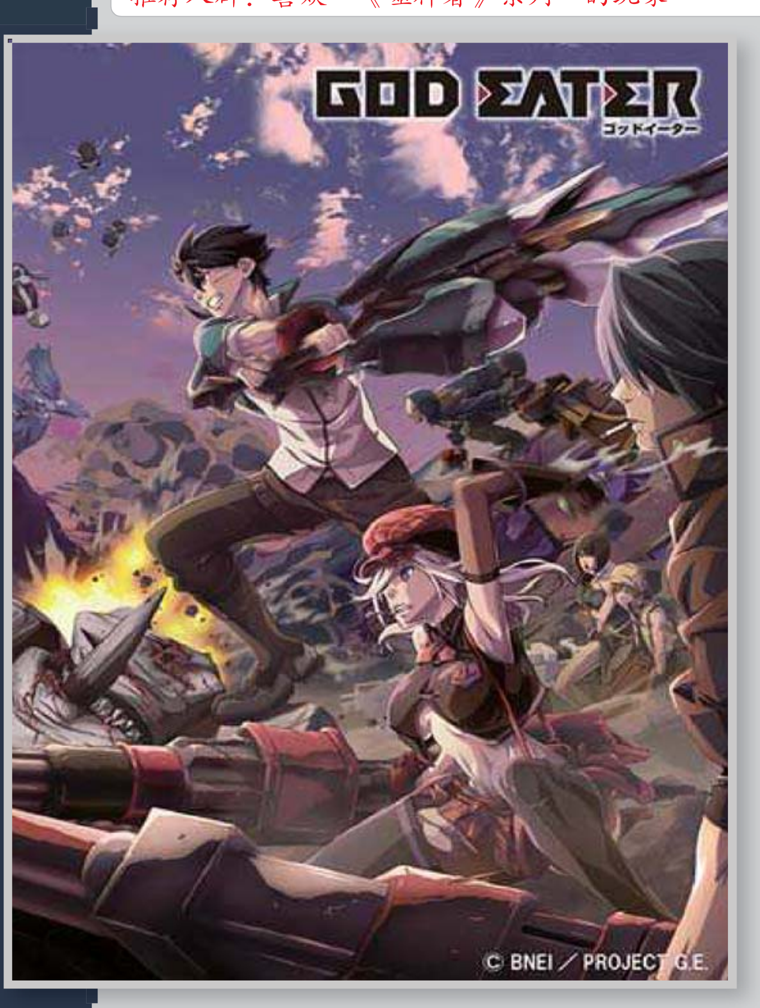




推荐

《噬神者》动画

推荐人群：喜欢“《噬神者》系列”的玩家



共斗游戏“《噬神者》系列”已在7月动画化。动画讲述的是初代的剧情，主人公为原创角色，而不是原作里戏份最多的索玛。在这个基础之上，动画还增加了不少细节，玩过原作的玩家一定不会感到陌生，而没玩过《噬神者》却喜欢奇幻、热血动漫的观众相信也可以看得津津有味。动画开播不久后就受到热烈好评，无论是剧情、作画还是音乐的质量都非常高，带有《噬神者》独有的风格，制作方在这些方面的努力和想法也有收录在特别篇中。但最值得一提的是剧情方面加入了即将于10月29日发售的《噬神者 解放重生》的细节，有兴趣的玩家也可以提前在动画中预热一下。



白菜：好久没玩国产PC武侠RPG了，犹豫要不要试试。



《东京遭遇战》——游戏就是一种简单的快乐

推荐人群：游戏龄较大的资深老玩家、声优控、综艺节目爱好者



只要是日本ACG领域的爱好者，多多少少都会对日本声优有些了解。那些充满特色的嗓音会出现在动画、有声漫画、游戏与电影等大量需要人声配音的作品中，并以生动的表演塑造出角色的饱满形象。在这些出色的声优中，也有不少是因为对某些游戏充满热情才毅然走上了配音之路，而今时今日已成为骨灰级玩家，私下里简直“宅”得不得了。为了向观众介绍游戏界各款优秀作品，同时展现声优们独特的一面，日本AT-X电视台特地请来杉田智和与中村悠一这对业界有名的“好机友”，打造了一个没有任何外景，只蹲在某个房子里专心致志打游戏的30分钟综艺节目——《东京遭遇战》（东京エンカウント）。

在这个节目中，你会看到人气爆棚的一线声优窝在一个装潢简单朴素的小房子里，祭出五花八门的主机与代表了大量玩家童年的老作品，然后津津有味地进行游戏。他们会情不自禁地大叫出声，抛各种有趣的梗，还会随性地吃几口零食，偶尔亮出自身的职业素养给游戏对白配几句音，而剩下的时间就完全和普通玩家一模一样。除了这两位担大旗的主持人，节目还会邀请其他游戏龄各不相同的声优共同出演，人气声优梶裕贵、樱井孝宏、悠木碧、下野纮、水树奈奈与宫野真守等人都曾作为嘉宾在摄影中亮相。而节目中所展示的不但有可以与童年画上等号的《战国风云儿》、《饿狼传说》、《异度装甲》与《热血》等老游戏，也有《深爱+》，《马里奥赛车Wii》等比较新潮的作品。在最新一期节目中还请来冈本信彦一起体验了PS4上新近推出的无节操游戏《夏色高校 青春白书》，用心研究偷拍各色妹子与拔腿逃跑的技巧，欢笑不断。



▲在最新一期节目中，三位一线声优对街机名作《战场之狼Ⅱ》发起挑战。



▲PS4平台的绅士游戏《夏色高校 青春白书》可能是游戏历史上副标题最长的一部作品了，有兴趣的读者可以搜索看看这个游戏的副标题到底有多长（笑）。

除此之外，玩家还可以在节目中看到如今罕见的诸多“老梗”，老司机杉田智和与中村悠一对游戏的了解也着实让人叹服。无论是资深老玩家还是只喜欢看看动画玩玩游戏的轻度玩家，都可以来了解一下这个充满趣味性的节目。认认真真趴在非洲草原摄影的樱井孝宏、全程颜艺笑得合不拢嘴的宫野真守以及尖叫着举枪扫射丧尸的悠木碧——你从未见过的游戏作品与声优真性情，都可以在这个节目中找到。

▼目前节目已经进入第二季，名为《东京遭遇战 贰》，可以直接在B站搜索到字幕版哦。



白菜：目前一期不落！诚意推荐！

轻松日语教室

在各种日本影视作品中，我们对于“高中毕业后我要继承家业”这一台词肯定不算陌生，也疑惑过“他们为什么不读大学”。而近段时间自己开始办学的山山老师，在后文中就为我们解释了其中缘由。另外前文也为大家带来一段令人不由得三省吾身的“禅机问答”，而源出者竟然是便利店店员与强盗?

栏目主持 白菜

便利店店员与强盗的日常卖萌



对于24小时营业的便利店来说，深夜抢劫一直是值夜班的店员们忧心忡忡的突发事件。不过网络上流传的各种笨贼影像，其中大部分倒是出自这一状况下，而如今这种喜闻乐见的桥段又添了一条新段子。

9月10日凌晨3点，夜深人静之时，JR池袋车站附近的便利店迎来了一名不速之客。这位男子入店之后直奔收银台，掏出美工刀指着店员，要求其取出收款机当中所有的现金并放入袋中。然而令人始料不及的是，该店的当班店员，竟然是一名来自尼泊尔的20岁青年男性。由于文化上的差异，这个外国小伙一时之间并没有理解到对方的真意，纯真地反问了一句“为什么”，而强盗一愣，接下来正儿八经地开始回答“因为我没钱了”云云。正在说明途中，其他的客人进入便利店，强盗只好放弃抢劫，夺门而去。

两方ともちょっといい人感が出ている。

译文：两边都稍稍渗出了一点“好人”的感觉。

なんで?（元グルカ兵の俺がなんでカッターナイフごときで言うことを聞かねばならないの意。）

译文：为什么?（意思是身为原廓尔喀士兵的我为什么单凭区区一把美工刀就得乖乖听你的。）

ククリ刀に慣れてるネパール人ならカッターなんてオモチャみたいなもんだし。

译文：对于习惯了廓尔喀弯刀的尼泊尔人来说，美工刀什么的跟玩具没啥区别。

なんかさあ、强盗は强盗だけど、こいつ自首したら许してやって欲しいわ。

译文：虽然他的确是强盗，但要是他去自首了，不知怎的希望可以原谅他一次啊。

尼泊尔小伙与强盗的一问一答，将现场凶险紧张的气氛瞬间化为无，也避免了一次案件的发生（当然强盗仍然因抢劫未遂而正在被警方追捕中）。我们完全可以想象当时强盗的内心几乎是崩溃的。而双方问答中显露出的纯真感，甚至让网民们也莞尔，进而开始YY两人的各种内心活动。当然也有网民发表了正经的评论，谴责相对贫穷的尼泊

白菜：廓尔喀（Gurkha）士兵是传言中世界最强和最忠诚的士兵，经常有一人打翻数十人的事迹传出。

尔的小伙都在认真工作，而日本人却在进行抢劫的丢人状况。也有网民产生疑惑，质疑让日文不太好的外国人管理收款机到底有没有问题。当然作为远在天边的中国读者的我们不用管这么多，只要笑就可以了。

日本人不爱高学历?

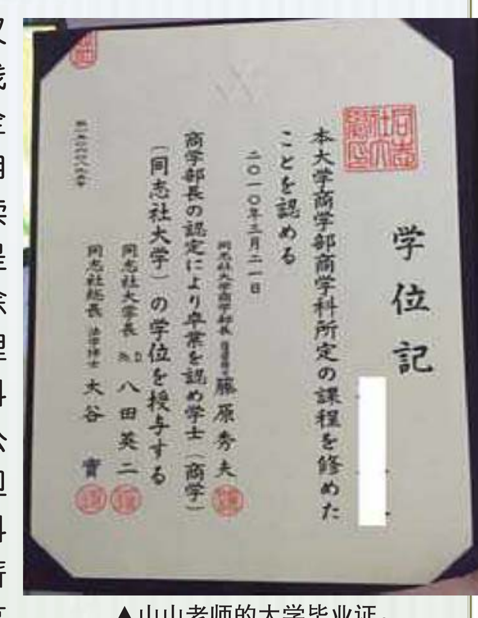
文 山山

最近本人新开了日语学校代办留学，托朋友们的福介绍了不少学生。家长们想着要把自己孩子送到异国他乡，自然是有各种各样的担心。不过最担心的问题是：花了这么多钱送孩子出国，真能考上大学吗？对于这个问题，我的回答有两个：1.不要小看中国的基础教育；2.日本人不太拿学历说事儿，并非人人想上大学。除了某些特殊学科，考研会被看做懒人不想走进社会。在这样的环境中，大学对留学生还有特别的优待，怎么可能考不上大学呢?

日本人不爱高学历，其实是有原因的。首先，高中毕业就职就很好找工作，2014年日本高中毕业就职率达到96.6%，而面试录取率达到98%，比2013年同期增长0.6个百分点。有人推算，高中或专科毕业工作的，一生可以赚得的金额为2.58亿日元。大学毕业则为2.9亿。也就是说穷尽一生，大学毕业的人也仅仅比高中或专科毕业的人多挣3200万日元而已。虽说各自的薪酬有所区别，但若能好好理财，将来谁更富也未可知。

说到造成这种现象的原因，首先是日本社会对于工艺、技术的重视程度非同一般。所以成为一个手艺工匠，对于日本人来说，与成为一个白领的社会地位并不会差很多。何况日本公司讲究论资排辈，个人发展也不一定好。再加上除了名门大学之外，大学生与专科学校的学生的工资并无差别，而且私立大学学费昂贵，对于没有考上公立大学的学生来说，上私立大学无疑是增加父母的负担（名校或医学工学等特别学科除外）。

其次，日本的学生在高中时就开始去打工了，对他们来说工作并不算很遥远的事情。日本半工半读的学生，一个月能挣到大约10万日元，也就是5000元人民币左右。不同于中国学生的是，日本学生的前途还有继承家业这一选择。所以日本学生当中只有真正想要学习知识的人才会选择升学。仅仅只是想要钱的话，完全不必勉强自己去烧钱读书。特别是研究生，除了某些理科特殊学科外，一般公司并不欢迎岁数比本科生大，底薪比本科生高的研究生。所以文科系的研究生除了任教和某些特定职业之外，几乎可以确定不会进入一般公司任职。



学位記
本大学商学部商学科所定の課程を修めた
ことを認める
二〇一〇年三月二一日
藤原秀夫
商学部長の認定により卒業を認め学士（商学）
（同志社大学）の学位を授与する
同志社大学長 八田英二
同志社総長 大谷實

▲山山老师的大学毕业证。

反观中国，很多人上大学并不是想要知识，而是为了得到学历。因为中国人口庞大，平均工资低。为了提高自己的竞争力，得到一份收入相对可观的工作，只能拼命挤进大学，甚至考研。

话虽如此，学历在日本也并非毫无用处。除手工艺者或特殊工种，高中学历就职者的职场路也并不轻松，学历更高的人，学习能力也相对更高一些。“果然只有高中学历的话，这里弄不懂啊……”“只有高中学历，你做得真的很不错了！”虽说高中毕业后直接就职在制度上没有什么不便，但是企业中，来自同事、上司的学历歧视却无处不在。

总之，日本社会整体工资水平、福利，决定了日本高中生不一定都要在大学这棵树上吊死。不过反过来看，这样也使得日本大学的含金量更高。但是人生的可能性不是光靠学历决定，没有学历也照样有精彩的人生！所以，日本的孩子们啊，把大学和研究生的名额都空出来给中国去的留学生吧！我的生意也就越来越好了（笑）！

游人望远镜

相信各位读者拿到本辑杂志时已经在享受国庆假期了吧，本人虽然很怕人多的地方，但是却很喜欢这种普国同庆的气氛。TGS2015于9月17日开展，作为日本十分重要的游戏展会，当然有不少游戏制作人也前去参加，本辑游人望远镜中便有部分制作人分享了他们的TGS观感，那么就来看看本辑内容吧。

栏目主持 | 虫无兮



山本正美

SCEJA海外发展部部长，代表作为“《勇者别嚣张》系列”

食人的大鹫与粉红色的球。大鹫因为太喜欢球而打开了栏杆！！



9月18日

古林：虽然是很可爱啦！可怎么连个PV都不给我！

昴星团：而且大鹫好像还特别喜欢妹子，只要妹子上前挥手就会凑得特别近，不知道是不是错觉……

果汁：我也好想摸摸看啊。



森利道

“《苍翼默示录》系列”制作人，目前制作中的最新作为《神明之梦》

工作人员带来了特产，这不是很懂吗。

注：“死神”为《苍翼默示录》的主人公拉格纳的外号。



9月25日

白菜：其实最近的拉格纳一点死神范儿都没有了，怎么想都是杉田的错。

果汁：别看拉格纳那么坏，感觉他喝酒会很容易醉。



小高和刚

隶属Spike Chunsoft游戏制作人，负责“《枪弹辩驳》系列”剧本

Metal Bear Solid！！！？？



9月2日

苍穹：黑白熊形态再多，进《MGS》也是分分钟被气球回收的结果。

古林：于是气球上升时，Boommmm——

果汁：不要再说了，好可怕啊！！



寺田贵治

《电击文库 格斗巅峰 再点火》制作人

在《噬神者》展台里，架起神机剑形态、用铳形态射击、然后扑向亚莉莎时被拍了好多照片。



9月18日

昴星团：记得有一次路过这里的时候还看到有个人抱着索玛的大腿照相来着。

白菜：对于喜欢拍照的人来说这的确很有吸引力，还原度挺高嘛。



高木谦一郎

“《闪乱神乐》系列”制作人，目前制作中的最新作为《女武神驱动 比丘尼》

骑士高达老是害我一次又一次买差不多的东西（欢喜）。



9月24日

昴星团：估计高木进了模型店要晃几个小时才能出来了。

白菜：被重力束缚的灵魂啊……

果汁：买买买的人生，造就欢乐。



富泽佑介

“《噬神者》系列”制作人，目前制作中的最新作为《噬神者 解放重生》

虽然今年TGS里智能手机游戏以及传统游戏展台都很多，但是《碧蓝幻想》的展台还是很特别的，非常厉害。其他也有一款游戏用一个展台展示的情况，果然让人感到很有魄力。

注：《碧蓝幻想》为Cygames及CyDesignation共同制作开发的RPG，登陆在谷歌浏览器以及智能手机平台，以过人的美术风格以及配乐质量著称。

9月19日



昴星团：他们用一个很大的袋子装着的赠品也非常给力和用心，然而多数人其实只是为了要大袋子。

果汁：《碧蓝幻想》的插画真的非常精美，要不是平台限制我应该能玩得很开心。



9月17日不仅TGS开展，《口袋妖怪超不可思议的迷宫》也顺利发售，不知各位读者是否已经选了心爱的口袋妖怪一起踏上调查团的欢乐旅程呢？那么就请欣赏本辑带来的相关美图吧！



阿鲁：本作的核心概念“连接系统”，“连连看”连得越多小伙伴也就越多喔！

果汁：本作的电龙真是十分搞怪，治愈形象完全崩溃……



阿鲁：脖子上的围巾可是友情的象征喔！





阿鲁: 虽然过着调查团的生活，但主人公们也还是小孩子。上学时相处的小伙伴和老师们都占据着重要的戏份！

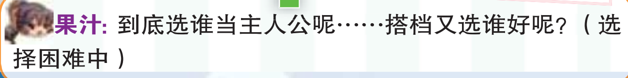


果汁: 主人公和搭档之间的友情真是十分动人。









果汁: 到底选谁当主人公呢……搭档又选谁好呢？（选择困难中）





海龙在整个《怪物猎人》历史里面也是一头非常特别的怪物，因为它的登场代表了一种全新的狩猎方式——水中战斗。那么海龙与水战的诞生是由何种契机促成的呢？就让我们来看看本次的内容吧。

“《怪物猎人》系列”封面怪的诞生（六）

海龙——操纵雷电，君临大海的海洋霸主

DATA

分类	海龙目/海龙亚目/电壳龙下目/海龙科
全长	约2648.5cm
全高	约457.1cm
脚的直径	约213.4cm
登场作品	《MH3》、《MH3G》

位于海洋食物链的顶点，被称为“大海之王”的海龙，其优雅的泳姿无愧于大海之王的别名。在捕猎时，海龙不仅会展现无法与其身躯联想起来的高速移动，外皮产生的电流还能储蓄在背部的器官里，然后释放几乎能让海洋沸腾起来的大电流。而流入体内的电气会与特殊的粘液结合，成为带电物质，以吐息的形式从海龙口中喷出来。放电会让海龙感到疲劳，已确认到它经过一定时间后会在陆地上休息。《MH3》实现了系列上第一次水中狩猎，而担任其封面怪的便是海龙。其身姿散发着凛然与强大的气息。



◀海龙骨骼图。

■蓄电与放电的构造

海龙体表附近的筋肉里蕴含着发电细胞，进行小规模的肌肉收缩就会促进发电。然后产生的电气就会送往海龙背部突起的部分，这部分被称为“背电壳”，这便是海龙蓄电的过程。引人注目的背电壳的骨头里，有着与发电细胞相对应的蓄电细胞，像这样利用器官而积蓄起来的电气，会有被海龙一口气释放出来的时候，不过在这之后它会变得非常疲劳。

飞龙种、海龙种爪子比较图

【雄火龙】



脚的爪子

全长：约 55cm

前幅：约 22cm

展现了第二关节为止的部分。爪子的成长速度很快，接连不断地生成新组织，经常保持着锐利坚硬的状态。内侧为往里卷的状态，这是为了让抓到的猎物不会掉下去而长成的。

【轰龙】



前足的爪子

全长：约 80cm

前幅：约 24cm

轰龙爪的大小为中型飞龙种的最大级。爪子拥有能瞬间终结猎物生命的强度，可说是狩猎专用的爪子。特征是爪子前端有条纹一般的图案。

【海龙】



前足的爪子

全长：约 97cm

前幅：约 18cm

被认为是正在向鳍进化途中的前足爪子。海龙灵活地用其来终结猎物的生命，这个事实可以经由猎物化石上的爪痕确认。

拓展了新视界的水中怪物猎人

——《MH3》的怪物模式和至今为止的系列作有着很大差别，毕竟牵扯到海，也就是水中战斗。

德田：没错，当时我被要求制作“水中的狩猎”（注1）。“水中、水中啊！”这样嚷着（笑）。。

藤冈：直接一句“不考虑制作一次水中怪物猎人吗”就把难题给抛过来了。

注1：与陆地上不一样，《MH3》拥有能够全方位接近怪物的全新狩猎体验。这种创新的水中战斗方式，也被《MH3G》继承下来。

——制作方是一直想试着做水中战斗吗？

藤冈：倒不是一直想做，不过到目前为止的作品里都有水边的场景，也就无意间能听到“想跳进水里”的感想。而且有水的场景也做得很漂亮，生态也已经设定完毕。如果是前作，能游泳的怪物就会跳入水中行动，但是玩家却没有直接追踪的方法，这种情况下就会很想进入水中追逐怪物了，这是很自然的想法。从这层意义来说，说不定我们是从以前开始就想做水中战斗了。那时候因为《MH》的游戏印象已经基本固定，所以我们想在《MH3》里做出新的挑战。

德田：陆地上的游戏方式已经在某种程度上确立下来了。

藤冈：所以我们认为如果在水中也能做出同样顺利的游戏方式，那么说不定能诞生一种新游戏，于是就做了一个大胆的尝试。

——听说这件事时，老实说有什么想法？

德田：还真是会出难题啊。

一同（笑）

德田：水里的“怪物猎人”是怎么样的？应该是能360度运动的动作游戏……比如说以水中或宇宙作为题材的游戏，我却不太了解目前这些游戏里积累的特点。那么自己该如何制作水中战斗，要怎么做才能把这些要素顺利融入《MH》里？我为此烦恼了一段时间。

——那么打算从哪一步开始制作呢？

德田：首先模拟把怪物和玩家置于水内的场景，让他们对峙作为制作的开始。当初要如何利用水内这个空间、玩家要如何操作这两点，都没有定论。

——在什么也没有决定下来的状态下先制作了一个水中的空间，那么把怪物与玩家放置在这个空间里的感觉是怎么样的？

德田：与其说是“放置”，倒不如说只是把角色单纯地配置在水中而已，这并非什么难事。我在放置

前就思考“在水中的好处到底是什么？”，然后就得出是能够从360度全方位接近怪物的结论。所以我就先设想自己在水中，而怪物也在水中浮动，然后尝试接近或是远离怪物、在水中朝上往下、迂回等。实际上尝试一下的话，看上去是非常新鲜的。



▲《MH3》的封面。

——*用与平常不同的角度去接近怪物会有什么感觉？*

德田：从各种角度去接近怪物时，可以看到怪物的腹部或是背部这些一般角度看不到的部位，这是非常新鲜的体验。我感觉这个要素如果能做得有趣的话会很厉害。

——*看起来很厉害但感觉制作的时候也很麻烦，会有这种印象吗？*

德田：实际上起步的时候真的很难办。在制作怪物之前，就必须得先完成玩家的操作方式。自己的角色总是不能移动到想要移动的位置，要移动到一个位置，需要往哪个方向行动，又需要如何操作，我们就是在这些步骤中反复进行尝试。

——*与怪物的关联性怎样考虑的？*

德田：我们先从“只有在水中才能做到的事”这个方向开始思考。虽说如此，但地面与水里能够接触怪物的部位会有所不同，我们已经预料到大概难以仅仅在水中就结束战斗。所以如果能做到水陆交替、不断改变接触怪物的部位，就应该能产生令人眼前一亮的、与以往完全不同的游戏感觉。比如一开始记得考虑过将怪物的弱点设计在只有水中才能接触得到的部位上。

掌握水中战斗立回关键的海龙

——*在刚刚提到的这些尝试中，首先想到的用于水中战测试的怪物就是海龙吗？*

藤冈：就是这样。海龙作为最初成为水中战斗制作头绪的怪物，被人叮嘱过“可别在陆地上加什么保险”。就是说虽然可以在陆地和水中切换……

——*但主要的部分还是要在水中？*

藤冈：对的，如果新的游戏方式反而给人带来压力的话就没有意义了，所以我们在制作水中战斗的时候是按照易玩、有趣的方向前进的。

德田：所以我们也做了很多实验，对于海龙，我们首先让它配合玩家的高度进行调整。比如说在它攻击前会一溜烟地移动到玩家胸前的高度，然后再用身体冲撞玩家。又或者是发动吐息的时候会特意上升高度才喷出来之类的，要做到让玩家容易辨识它的攻击。也就是说让原本陆上战斗那种有节奏的感觉融入海龙的水中战斗风格里，如果故意设计让海龙从奇怪的地方突然发动突击的动作，会吓到玩家。当我们决定好配合玩家感觉的部分后，再观察各种方面去改进，最后成品应该变得比较容易游玩了。

藤冈：我们通过拉开玩家与怪物之间的距离，让玩家在行动方式难以固定下来的水中，也不会轻易陷入慌乱。而因为怪物配合了玩家的高度从而让它们能够进入玩家的视野范围内，使得玩家的举动也会变得冷静下来。我们减少了“不得不去配合怪物”的部分，让玩家能够更容易集中精神对应眼前的状况，立回就变得简单起来了。

德田：因为是从海龙那方进行的位置调整，所以加入了向正确方向回避的要素，比如说扫尾攻击往侧边闪避，身体冲撞往下方闪避之类的。到这一步，回避的方式与判断攻击预兆的模式都已经成型，就感觉找到了制作方向。

藤冈：因为能做到进行上下左右的全方位回避，玩家也能感觉到与陆上战斗不同的独特风味。

——*即便如此，实际制作的时候也很困难吧。因为水中战斗的制作方法与至今为止的距离感概念完全不同。*

藤冈：是的，至今为止位置的判定都是只利用纵轴与横轴进行的，水中战斗就不得不加上高度的计算，不然就无法进行判定了。所以我们改变了原本的系统构造，进行全新的制作。

德田：还融入了怪物耐力等许多新要素，新系统就是这样在一口气考虑各种方案时逐渐成型的。

藤冈：让海龙成功完成无缝水陆交替之时，可以说是大幅提升了游戏的可玩度。这样不仅能根据怪物的个性，在水中与陆地维持一个良好的平衡来游戏，而且怪物被夺走耐力的话就会容易上岸，所以不擅长水中战斗的玩家只要选择容易夺走怪物耐力的武器就好。

德田：能够将怪物上岸的设定成功融入游戏中真是



太好了。于是我们制作时就按照水兽陆地七成，水中三成；灯鱼龙陆地五成，水中五成；海龙陆地三成、水中七成的比例来分配。逐渐将水战打造成较高难度的狩猎方式。而最终与大海龙的战斗就会变成全部在水中进行。

◀水兽、灯鱼龙都是具有水战要素的怪物。



打破飞行道具禁止令的吐息攻击，其必要性

——*关于海龙的属性与攻击方式是如何决定的？*

德田： “在水里游走所以就用雷击吧”这样的印象记得是很早就决定下来的。

藤冈： 但是我一直都讨厌飞行道具。

德田： 对啊，一直都讨厌呢（笑）。

——*为什么讨厌飞行道具？*

藤冈： 因为老是有人缺乏好点子的时候就企图靠这招来蒙混过关。

一同（笑）

德田： 说白了就是讨厌怪物进行吐息的印象呢，“在水中是想吐出什么啊！”之类的。其实我也理解藤冈先生的想法（笑）。但即使如此我也认为吐息攻击还是必要的。

藤冈： 我记得确实有说过“算上图像在内要怎么处理啊”这一类的话。如果一开始就设定要使用吐息的话，最后做出来的行动肯定都会偏向为吐息做准备。我就是讨厌这一点。

——*这与飞龙们使用吐息攻击有关吗？*

德田： 吐息攻击是一种非常容易把握的攻击方式。因为怪物本身在攻击时不会移动，当玩家成功闪避时就可以趁机接近怪物，所以对擅长回避的玩家来说吐息攻击是一种空隙。从战斗节奏上来说，也是能够安心让怪物使用的攻击。因此在水中这种玩家难以把握状况的场景下，我认为加入吐息攻击是十分必要的。然后关于这点也引起了“不能这样做”、“绝对要加进去”之类的议论，结果还是擅自做出来了。

一同（笑）

德田： 虽然藤冈先生明确表示不需要吐息攻击，但是海龙队的成员认为作为游戏方式来说还是绝对需要这种攻击的，于是就做出来了。我们不得不做好让藤冈先生尝试与有吐息攻击的海龙和没有吐息攻击的海龙战斗，然后说出“看，还是有吐息攻击比较好吧？”这样的准备，不然就来不及了。因此就制作了两种海龙。

藤冈： 但是我从最开始就提出禁止令了。吐息攻击、还有一个是身体冲撞，这些大范围内猛烈地攻击过来的方式和喷出飞行道具的攻击，都是容易制作的例子，因此我提出尽量不要从这两方面开始设计攻击方式的意见。

德田： 但还是绝对需要的。

藤冈： 我明白这是需要的（笑）。

一同（笑）

藤冈： 也就是说如果从“活用水中战斗”的意义上来说都是必要的，最后还是会同意的。但是在那个还没有确立水中战斗立回方式的阶段里，就利用已有的理论来制作怪物，当时的我并不喜欢这一点。说到底我从一开始就提出不要做有飞行道具的攻击，这不仅是海龙方面的意见，我还认为大家必须越过没有吐息攻击这道坎，即使是现在我也坚持这个看法。

德田： 这不是限制于吐息攻击的话题，而是考虑到所有要素而提出的。作为对应近、中距离攻击的模式，突进、吐息攻击，身体冲撞与甩尾攻击等等，都是已有的模板。如果从这些模板开始设计怪物的攻击方式，那么就会变得与其他怪物一样，无法展现出自己最大的特征。所以从最能展现其特征的方面开始设计怪物，以方法论来说是完全正确的……但是我们无论如何都觉得吐息攻击是必要的，所以还是选择制作出来。

藤冈： 我倒不是完全没有察觉到吐息攻击的必要性，但是在那之前我想思考海龙独特的游戏方式，尽管已经做出了玩家与海龙之间的距离感，但还是感觉没有把握住核心的部分。问题并不仅仅出在怪物的特征上，如果玩家的操作跟不上的话，也是很难让人察觉到核心问题所在的。而我察觉到海龙战的乐趣所在的时候，其实正是“通过上下回避来不断攻击海龙的不同部位”这一操作经由玩家之手实

现的那一瞬间。所以自从察觉到这一点之后，我就没有再对吐息攻击说三道四了……应该没有吧？

一同（笑）

德田：结果加入吐息攻击是在后期阶段了呢。

藤冈：果然还是必须得制作能让玩家黏着海龙的距离，而为了活用这种游戏方式，最后就变成了必须要加入吐息攻击的结果，但因为这是完全可行的所以也没问题。

——顺带一提，没有吐息攻击与身体冲撞的海龙是怎么样的感觉？

德田：真是够呛。当然我们还是尽量做出了即使没有这两者也能正常游戏的海龙，但还是有种缺临门一脚的印象。虽说也做出了其他攻击方式，但现场测试人员还是有着"难得海龙是雷属性，果然还是吐息攻击最有感觉"的感想。

不能让陆地上的战斗喧宾夺主

——我认为在设计上来说，海龙是与至今为止所有怪物都不同的特殊怪物，那么在陆地方面的战斗也有要注意的方面吗？



藤冈：陆地有陆地的难处。海龙的接地面积比较大，与其他怪物相比更容易接近进攻，虽然针对这个弱点进行了一些弥补，但是我们也必须注意不能做得太过头。因为在与海龙的战斗里，陆地上的对峙对玩家来说是进攻的机会。虽然容许某种程度上的加强，但如果做得太用心，就会变得本末倒置。

德田：玩家在水中与陆地攻击海龙的部位完全不同。玩家所处的位置、瞄准进攻的位置还有海龙想要攻击的位置，都会根据战斗场地的改变而发生变化。因为用于前后的攻击与有效的射程都会发生变化，所以我们把水中的海龙与陆地上的海龙分开设计，也因此动作建模量变得很大。

——海龙在地上发动吐息攻击时，会往后退呢

德田：我们只是单纯地认为玩家朝海龙攻击的部位会是胸部或者腹部，这种情况下使出吐息攻击也不会打中，因此我们希望快速地往后退的动作，能正好应对玩家所处的位置而成为有效的技能。

——原来如此。

德田：在水中时，我们必须得制作能够配合玩家行动的攻击。但是如果在陆地上的话，玩家就会在比较接近海龙的距离，所以我们想做出让海龙能打中玩家的感觉。再加上海龙在陆地上时动作也不是那么灵活，玩家便不会特意远离海龙。

藤冈：海龙在水中更能够自由发挥，纵轴也好、前后也好。但是海龙在陆地上就做不到如此细致的动作，玩家也就更易取得有利的位置。有几个地方设定就是比较容易接近海龙的地方在某种程度上已有定论，而海龙的脖子比较长，也无法顺利地保护好这些地方。

——玩家从侧边接近的话，海龙还会扭转脖子然后咬上来呢。

德田：所以制作让海龙能够在陆地上攻击的距离是经过了一番思考的，比如说边后退边做出什么动作、使用大范围的身体冲撞之类的。

——话说回来，传闻在制作《MH3G》的同时也在制作《MH4》？

藤冈：对的。

——制作水中战斗的经验对制作《MH4》的高低差要素有帮助吗？

藤冈：除了在平面中能够从前后左右的方位去接近怪物以外，在水中也诞生了能上下移动后接近怪物的全新选择，于是我们就思考这个新的要素能不能顺利融入《MH4》的高低差要素里。所以通过在仰视或俯视怪物的视角下发起攻击，让至今为止培养的距离感发生变化，进而带来自身的玩法发生变化的感觉，也让我们作为新的游戏乐趣活用在了陆地上的战斗方式设计之中。

总而言之要是蓝色的、帅气的，关于海龙的设计与生态

——海龙的设计印象是考虑到能更好地进行水中战斗而形成的吗？

藤冈：难得可以靠近怪物的位置与至今为止都不同，于是我们就想制作身体很长，让玩家容易把握头与尾巴等部位距离的怪物。

德田：因为海龙是这样的体型，所以设计书上也写着"海龙在水中与陆地的基本姿势不同，所以玩家接触的部位也会改变"的设定。然后我们配合这个设定，让海龙的绘图变得帅气起来。

——也就是说按照"栖息在水中的恐龙"这样的印

象来设计的呢。

藤冈： 如果不设计出雄壮的形象就不能担任封面怪的职务，但没有任何特征也不行。最初在描绘草稿的时候也有海龙像漩涡那样卷成一团的设计画。

——关于颜色方面是如何考虑的？

藤冈： 因为雄火龙红色的印象比较强烈，所以我们在设计颜色时就先提出蓝色比较好的意见。而且之前通常种就是蓝色系风格的怪物比较少，然后就是要把海龙弄得帅气些。

德田： 以这些意见为基础，再进行细节上的修改，就整合好成品形象了。



▲与海龙的颜色对应的雄火龙。

——给海龙使用雷电这个要素加上生态上的设定会不会很难？

藤冈： 德田结合各种各样的知识，思考出让它蓄电的结构。我也和他一起考虑这部分的问题，如果从生态方面来说的话，说不定《MH3》的怪物并没有想象中那么难产。原本《MH3》就是以加强生态方面为目标的游戏，怪物在生理部分上的表现也是经过一番讲究的。比如说怪物的体力被削减的话会怎么做、耐力被削减的话又会采取什么行动。特别是海龙，必须得兼顾好水中与陆地两方的动作。给怪物的行动赋予生态上的理由已在某种程度上有了定论，而且之后就只需要修改一下细节便好，所以关于生态方面还真没多少难产的情况。

德田： 虽然在关键的细节部分的设计，做了很多钻牛角尖的讨论呢。

藤冈： 比如说表情方面想要弄得更帅气之类的。

德田： 还有增加类似眼镜蛇的扩展部分，像这样有的没的非常多。

藤冈： 是有这么一回事。

德田： 果然还是添加上这个要素会非常帅气呢。

藤冈： 然后我们想要制作破坏部位的要素，比如说用于破坏的角之类的。因为海龙能够接触到的部位相当多，所以我们认为制作一些相应的回报会比较好。

德田： 被破坏的胸部必须要加上伤痕！

——海龙伫立在孤岛的深处里然后逐渐接近的场景，完全把海龙帅气的地方展现出来。海龙是栖息在那个孤岛里吗？

藤冈： 它是栖息在孤岛水中的怪物呢，在孤岛深处，虽然是陆地但是有它的巢穴。

——海龙亚种反而呆在陆地的比例比较大呢。

藤冈： 没错。亚种是按照在陆地上比较强的力量型的思路去制作的，而在《MH3G》里登场的希少种（注2）就削减掉了陆上的部分，成为了水中多人游戏专用的怪物。

注2：海龙亚种白海龙、希少种冥海龙都在《MH3G》里登场。白海龙主要在陆地上活动，雷电攻击更为强大，而冥海龙则只能在水中狩猎，且具有卷起漩涡等独特的攻击方式。



▲海龙亚种白海龙，与海龙不同，擅长陆地作战。



►海龙希少种冥海龙，模样十分霸气。

——海龙的名字由来出自何处？

藤冈： 海龙的名字（注3）来自于“绽放光芒、轰鸣”、“大漩涡”之类的意义。

德田： 确实是有这种感觉。

藤冈： 这个名字是纠结了很久后才想出的，想要的印象无法用好的语言表现出来。我真的是为此烦恼了很久，还想了很多难读的名字（笑）。所以其实《MH3》里最有难度的工作，说不定是命名（笑）。

注3：海龙的原名为“ラギアクルス”。

（未完待续）

栏目主持 苍穹

火纹大陆

《火焰之纹章if》的第一弹DLC到8月20日告一段落，分为前后篇的“不可见的史实”也解释了游戏中的一大疑点——从《觉醒》中穿越到《if》的三人组因何而来。本辑专栏就来介绍一下这弹DLC的剧情。

文 火花天龙剑 MALAS

不可见的史实



随着邪龙基姆雷被击倒，库洛姆率领的战士们改变了命运，挽救了世界。随后伊利斯王国重建，战士们也各奔东西——《觉醒》结局剧情。塞蕾娜（セレナ）、伍德（ウ-ド）和阿兹尔（アズ-ル）遇到了一名斗篷遮颜、自称海德拉（ハイドラ）的神秘人士。对方声称有一项秘密任务想要委托给三人，如果愿意接下任务的话，就在下一个月圆之夜前往隔海相望的瓦鲁姆大陆上的某处。虽然半信半疑，但三人还是遵照指示来到了约定地点。海德拉恳请三人帮助自己的国家，而报酬则是能实现一个愿望。三人本希望能够复活他们的生身父母，但海德拉对死者复生也无能为力。阿兹尔随即提出想让他们的真正故乡、那片绝望之地恢复活力。在海德拉将自己的力量超越时空送往那片绝望之地后，大地开始重现生机，同时他也能感受到那里正被一位军师的强大灵魂守护着，让三人放心——与《觉醒》DLC“绝望的未来”对应。

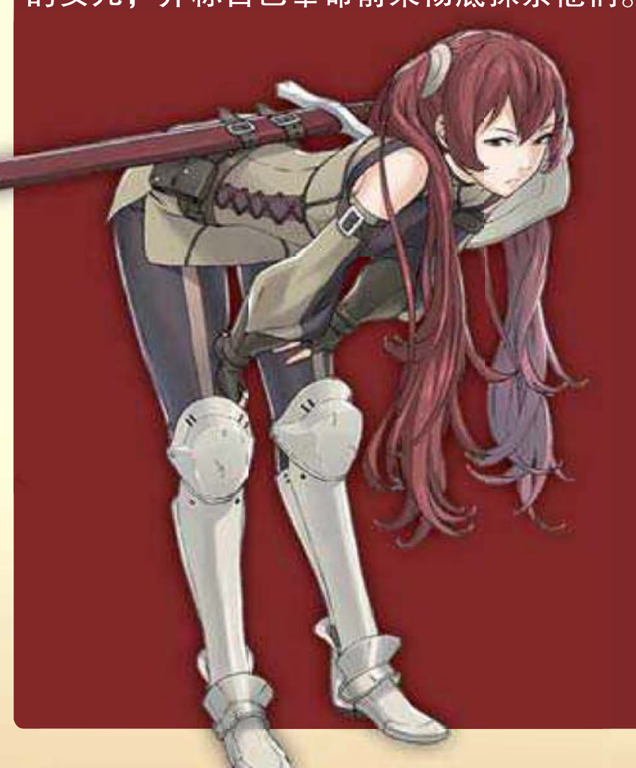
当三人被海德拉带着穿越时空、来到一片神秘的土地上时，不禁对眼前光怪陆离的景象大为惊讶。这里名为“透魔王国”，曾经有一条强大的神龙守护着这个国家，它长久以来和国王与人民友好共处。但是随着时间的流逝，神龙感到自己体内的破坏冲动正在不断膨胀，它虽然努力抑制着，但是察觉到这股冲动的民众纷纷开始恐惧，甚至排斥神龙。神龙被迫躲进深山之中隐居起来，但是在内心深处，因人类的背叛而导致的愤怒让破坏冲动愈发强烈。最终神龙控制不住冲动，杀害了前来向自己谢罪的透魔国王，并以向背叛自己的人类复仇为名，彻底毁灭了透魔王国。而这条神龙，名为透魔龙

海德拉。

在透魔龙海德拉预感到自己的精神终将无法控制住内心的破坏冲动之时，它将身体中人性残存的“善”的部分分离出来、化为人形，以名为海德拉的旅人身分四处流浪，以寻求能够阻止自己疯狂的本体并拯救透魔王国的办法。在旅途中，海德拉与一位女性相识相爱，并生下一子，而这位名叫命（ミコト）的女性就是透魔王妃仙美（シェンメイ）的妹妹，即后来的白夜女王、主角神威（カムイ）的母亲。

另一方面，透魔龙杀害了透魔国王后，将民众都变为有着透明外形的怪物，并对旅人海德拉展开了疯狂的追杀。为了不拖累母子俩，在孩子刚刚出生时海德拉就被迫和命分离。命带着神威逃往白夜王国，之后改嫁给了白夜国王；而海德拉则穿越时空来到伊利斯大陆，寻求能够打倒透魔龙的勇者，塞蕾娜、伍德和阿兹尔就是被他选中的三人。由于透魔龙施加了一个可怕的诅咒——所有知道透魔王国毁灭真相的人，一旦在透魔王国以外的地方说出任何和这里有关的事，就会触发诅咒导致身体化为泡沫消失。因此即便是作为透魔龙的分身，海德拉也只有将三人带回透魔王国之后才能说出这一切。

海德拉本希望三人前往白夜王国，找到他的孩子神威并带回透魔王国，杀死透魔龙。此时一位蓝发少女挡在了众人的面前，对方名叫莉莉丝（リリス），是透魔龙本体的女儿，并称自己奉命前来彻底抹杀他们。



原来海德拉的孩子此时已不在白夜王国，神威在和白夜国王出访别国的途中，遭到了暗夜王国的偷袭，白夜国王战死，而神威也被暗夜方面掳走。随后，莉莉丝派出大批怪物将众人团团包围，海德拉则把自己的力量施加在三人身上，三人得到了新的力量并分别改名为露娜（ルーナ），奥丁（オーディン）和拉兹瓦尔德（ラズワルド）。

经过一番艰苦的激战，海德拉等人虽然杀退了一波敌人，但并未能突破莉莉丝的包围，原来透魔龙赐予了她无限的部队，任众人如何努力也休想从包围中逃脱。海德拉见状决心独自留下拖住敌人，并用传送魔法将三人送往暗夜王国。海德拉希望他们向暗夜王展示自己的力量，从而得到信任，这样就有可能陪伴在自己孩子的身边，以等待光复透魔王国的时机。

送走三人后海德拉也已精疲力竭，莉莉丝企图上前给他致命一击，但出乎意料的是对方并未反抗。海德拉表示能在自己女儿身边离开这个世界是最幸福的事，而莉莉丝也感觉到了眼前这个人和自己的生父——透魔龙有着同样的气息，难道这个温柔而慈祥的男人真是和自己父亲同一的存在？回想起自己出生以来，从未享受到过生父丝毫的爱意，一直都只是在接受着冷酷的命令，被当做棋子使唤，甚至于一旦触怒了透魔龙，还会遭受各种虐待，莉莉丝停下了手。莉莉丝的犹豫触怒了透魔龙，它将强烈的诅咒施加在莉莉丝的身上并企图使她彻底消失。海德拉见状用自己最后的力量帮助莉莉丝解除了透魔龙的诅咒，带着对妻子和孩子的歉意离开了人世。被透魔龙抛弃又失去了父亲的莉莉丝强忍着悲伤，追随着三人的脚步前往暗夜王国。为了弥补自己助纣为虐的过错，莉莉丝决心找到海德拉的孩子，并尽自己所能去守护他。

但是谁也没有想到，透魔龙已经抢先一步，将自己的势力渗透到了白夜王国与暗夜王国之中。暗潮涌动，一场将两个大国席卷在内的战争即将到来，而所有知道透魔王国真相的人，又迫于诅咒无法将真相公开。等待着海德拉的孩子与陪同他成长的家族，以及所有暗夜和白夜战士们的是残酷的命运，《火纹if》的故事就此开始……

生化禁区

栏目主持：苍穹

《生化危机2 重制版》计划正式启动，不知道老玩家们是怎样的心情呢？虽然该作还没公布是以传统《生化》玩法、还是以《生化4》之后的新玩法进行重制，但一代经典复苏总是能成为业界关注的焦点。以《生化2 重制》而不是《生化7》来迎接系列二十周年纪念，多少也能看出Capcom的谨慎。

文 生于十月革命

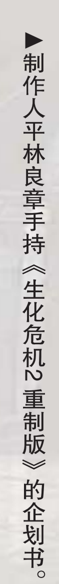


《生化危机2》的前世今生



经典作品的复苏

2015年4月末，发售近半年的《生化危机 HD重制版》在全球销量达到了100万，紧接着一个月之后，Capcom就公布了《生化危机0 HD重制版》将在2016年初发售的消息。虽然这两款游戏都只是已发售游戏的高清复刻版本，算不上真正的“重制”，但玩家们的热情也让官方意识到了传统的生存恐怖类《生化》作品所蕴含的巨大商机。在试探性地于Facebook页面向玩家们征询了对未来作品的意见之后，Capcom突然在8月中旬公布了《生化危机2 重制版》被批准立项的消息，一下子就将全世界《生化》粉丝的胃口吊了起来。在系列最新续作已经开始迷失方向的当下，重制经典作品这种以退为进的策略也不失为一种更为稳妥的方针。其实当年的《生化2》在制作的时候也经历了不小的风波，其间发生的各种故事也让这款游戏成为了当时的话题之作。



▶制作人平林良章手持《生化危机2 重制版》的企划书。



幻之《生化1.5》

早在《生化》初代完成一个月之后，续作的开发工作就紧张地开始了。2代的导演由三上真司换成了在初代担任游戏设计工作的神谷英树，而三上本人则担任制作人一职，主要负责资源与资金的协调工作。这次的制作组中有超过一半是参与过初代开发工作的人员，还有一部分则是新加入的成员。虽然三上和神谷在游戏理念上有很多意见分歧，但是起初三上并没有过多干预，而是选择专心担任制作人的工作，放手让神谷带领着新团队来开发新作。相比三上真司那种较为含蓄的表现方式，神谷英树则更倾向于外放的呈现形式。初代最终BOSS战开始前的“倒计时”就是出自神谷的设计，而这一设计也成为了之后“《生化》系列”的标配，让游戏的紧张感在一瞬间迅速提升。而在续作的开发中，彻底放开手脚的神谷带领着其他策划展开了一次野心勃勃的创新之旅。

游戏的剧本由神谷亲自上阵写成，剧情紧接着前作——从浣熊市郊的洋馆死里逃生之后，遍体鳞伤的S.T.A.R.S.队员被紧急送往州立医院，而由他们带回的调查真相也让整座城市震惊不已。安布雷拉公司在暗地里从事非法生物武器开发的罪恶行径被曝光于众，公司很快被强制关闭。然而就在两个月之后，浣熊市突然被t病毒侵袭，绝大多数市民都被病毒感染变成了丧尸，就连警察局也没能幸免。在丧尸的袭击中幸存下来的警察们聚集到警局的楼顶，准备搭乘直升机逃生。刚入职不久的新人警官Leon Scott Kennedy还没来得及登机，突如其来的事故就让直升机坠毁在不远处，留下Leon一个人哀叹不已。与此同时，前来浣熊市寻找摩托车队的女大学生Elza Walker也发现了城市的异样，为了求生，她骑车冲破了警察局正门的卷闸机，希望能寻找一条逃生的路线。两位主角的命运就在这一片死寂的警察局中展开。

在游玩细节上，制作组加入了很多新的想法。战斗方面，比前作数量多出近一倍的武器种类让战斗的方式更加多样化，新引入的弹药合成系统让玩家有了更多的对敌策略，新设计的护具则可以提升角色的防御力与携带物品数量的上限，玩家还能利用警察局内自由升降的卷帘门来阻断敌人的入侵并对其造成伤害。敌人方面，由于本作发生在病毒肆虐的城市中，丧尸的数量必然远超前作，为了体现丧尸群这样壮观的场面，制作组不得不以降低丧尸多边形数量为代价，来增加同屏中展示的丧尸数量。此外在前作中登场过的丧尸犬和蜘蛛也以新的行动模式来“欢迎”玩家，而新加入的丧尸狒狒、变异鳄鱼和神秘的蜘蛛人也增加了敌人的多样性，此外还有以多段变身为特点的新BOSS型敌人“G”在关键地点等待着玩家的到来。互动方面，除了增加了更多的机关和陷阱之外，随着游戏的进行，一场场的战斗也会在玩家操控的角色身上留下痕迹，人物的身上会变得血迹斑斑，衣服也随着被袭击次数的增多变得破破烂烂……

一切似乎都在顺利地进行着，制作组也按照三上的要求以每月一次的频率向他提供烧录好的试玩版本。在三上原本的预想中，这样可以让他随时了解游戏的开发进度，如果出现问题的话，也可以赶在发售日到来前的最后三个月内修复它们。然而当三上一次次地拿到试玩版本之后，游戏却越来越让他感觉不对劲了，很多细节单拿出来看都是不错的，但当这些细节融合起来成为一个游戏的时候，整体感觉就突然不一样了。事后三上曾用食物来比喻自己的感受——用精良的食材做出了难以下咽的菜肴。这个时候感觉到不对的三上已经萌生了推翻重来的想法，但是他并没有直接出手干预开发，而是分别与游戏的几名主创商量可行的改变方式。真正改变这款游戏命运的转折点，来自不久之后的一件事情。



▲幻之《1.5》：别样的故事，不同的敌人，各异的背景。

浴火重生的续作



▶最终定下来的两名主角如今已经成为了《生化》系列的标志。

时任游戏监制的冈本吉起在公司的一次会议中，针对游戏的剧情对制作组提出了批评。冈本认为制作组这种早早让幕后反派收场的剧情不利于未来续作的延伸，相反他觉得应该将《生化》打造成一个像《高达》或《007》那样的多元系列。之后冈本进一步提议将剧情推翻重来，三上也从游玩的角度重申了重新来过的必要性。于是已经开发到将近80%的《生化2》就在这样的情况下被推翻了，为了和后来发售的版本区分开来，三上和公司内部人员将这个夭折的版本称为《生化危机1.5》。

《生化1.5》虽然遭受了夭折的命运，但是游戏内的很多资源并没有被浪费，在这一点上Capcom充分展现了“废物利用”的节约原则。游戏中的道具合成系统后来被《生化3》继承，护甲系统则被《恐龙危机2》和《生化4》使用，就连游戏的引擎也没有浪费，而是用在了《鬼武者》初代的开发中。而且因为制作组在《生化1.5》的开发工作中积累了大量经验，后来的《生化2》正式版在画面表现上也提升了很多。

然而，虽然已经决定重新开发游戏，但是新剧本的编写工作却迟迟未能开展。在这种情况下，冈本向制作组介绍了一个人——杉村升。专业出身的杉村师从著名剧作家小川英，曾经为很多影视剧和动画编写剧本。在剧本编写方面，相对于业余爱好者水平的神谷英树，杉村升显然更擅长此道。更为巧合的是杉村本人也是初代《生化》的狂热爱好者，能获得这样的机会，杉村丝毫不敢怠慢，在和制作组进行了几次讨论之后，他就开始重新编写剧本，游戏也根据新的剧本重新开发。

在杉村编写的剧情中，为了增强和前作的联系，原来的女主角Elza Walker被修改成了初代男主角Chris Redfield的妹妹Claire，而Claire来到浣熊市的原因也变成了寻找失联的哥哥。其他一些在《1.5》中出现的角色也被进行了戏份的删减和性格的修改，就连幕后反派安布雷拉公司的命运也发生了改变，从一个被强制关闭的地方小型企业变成了一个分部遍布世界的国际巨头。自此《生化2》的剧情已经和之前的版本完全不一样了，杉村在修改剧情的同时也留下了大量伏笔，让《生化》的世界观就此丰富起来。

由于剧本的改变，制作组也开始重新设



▶Ada的过场CG模型没有及时完成，只能以3D建模演绎剧情。

计游戏的系统和流程。虽然游戏的开端部分仍然在警察局，但是警察局的模样已经发生了很大改变，建筑风格也从现代风格的水泥建筑变成了极富古典气息的西式洋房。相信细心的玩家有注意到，正式版《生化2》中的警察局部分的流程，几乎和前作的洋馆部分一模一样：都需要四把钥匙开启不同房间的门锁，而这四把钥匙的获得顺序也出奇的一致，甚至在通往下一区域需要的解谜道具上，两作都有可以对应的物品。制作组这样设计的原因相信也是为了赶上发售时间的无奈之举，好在厚重的剧情和进化的系统弥补了这个遗憾。

在新版本的开发中，神谷决定使用好莱坞电影中常用的表现方式来吸引更多的玩家，为此他也借鉴了很多经典电影中的桥段甚至是设定来修饰游戏的流程和剧情，过场剧情的分镜也由神谷亲自完成，相信熟悉好莱坞科幻电影的玩家能在游戏中找到很多似曾相识的细节。此外游戏还引入了“Zapping”系统，男女主角的两条故事线会在某些节点上互相影响，比如男主角在流程中拿走了某件道具，女主角在流程中就无法再拿到了，还有需要男女主角合作才能打开的秘密房间，这个系统无形中也增加了游戏的策略性和重复可玩性。



▶《生化危机2》是PS主机上最为畅销的游戏之一。

由于要赶上预定的发售日期，制作组不得不加快开发进度，这样一来最痛苦的还是神谷英树。在这期间，他每天都在思考游戏在细节上的表现和对开发进度的安排，这使他每天都处在高度紧张的状态，直到凌晨才能勉强入睡。神谷不得不借助酒精来强制自己睡眠，但过度饮酒也导致他出现了胃出血的症状，但是他并没有时间去医院进行复查。就在这样紧张的节奏中，制作组总算按时完成了进度，《生化2》也顺利地在1998年1月份上市。这款经历了涅槃重生的作品没有辜负玩家的希望，一路飙升的销量让《生化2》成为了PS主机上作为畅销的游戏之一。截至目前，该作各个版本的总销量已经超过了五百万份。

阵容最强制作组

随着《生化2》取得的巨大成功，神谷英树也一举成名，成为了公司内冉冉升起的新星。个性十足的他并不就此满足，而是再接再厉领衔开发了《鬼泣》、《红侠乔伊》、《大神》这些脍炙人口的名作。虽然他在后来离开了Capcom加入了白金工作室，但这并没有阻碍他实现自己的游戏之梦，而是进一步制作了《猎天使魔女》、《神奇101》这样的优秀之作。

而《生化2》的大部分制作组成员也在后来的事业中取得了不小的成绩，其中很多人加入了Capcom在1999年成立的第四开发部，继续从事“《生化》系列”新作的开发工作。其中就包括后来《生化3》的导演青山和弘，当时他为《生化2》设计了让很多喜欢挑战的玩家痴迷不已的迷你游戏“第四幸存者”。而当时负责编程工作的安保康弘，也在十多年之后的《生化5》和《启示录2》中担任导演一职；负责角色动作设计的竹内润在不久之后Capcom的另一款原创作品《鬼武者》中担任导演，之后更是担任了《生化5》的制作人一职，并通过《生化5》优秀的销量成功跻身公司管理层之列……当年《生化2》中的很多开发人员现在都成为了“《生化》系列”的中流砥柱，这个系列也将由他们带领新生力量继续走下去。而随着最近《生化2 重制版》的公布，希望制作组能在昔日经典的基础上再造辉煌，向广大玩家交出一份满意的答卷。



▲在一次访谈中的三上真司（左）和神谷英树（右）。



《战国无双4 帝国》小幅延期两周至9月17日发售，而此前《阿尔斯兰战记×无双》也同样宣布延期，喜欢一骑当千类游戏的玩家在国庆期间应该能刷个痛快了。本辑专栏介绍的人物是片仓小十郎，他的“眼镜男”形象在刚公布时让不少玩家都大跌眼镜，不过性格刻画倒是中规中矩，也很快就融入到了游戏剧情中。

智勇兼备的龙之右眼·片仓小十郎

历史记载：伊达家的智囊

片仓小十郎本名片仓景纲，从他之后“小十郎”就是仙台片仓家代代相传的家主通称。景纲生于1557年，在他仅三岁时父母就相继离世，年长二十岁的同母异父姐姐——片仓喜多如同母亲一般对他悉心照料。喜多虽为女流却通晓文武之道，而且喜好兵书战法，景纲从小就深得姐姐的严格教导。主公伊达辉宗生下嫡子伊达政宗后，喜多被任命为政宗的乳母。景纲则以小姓的身分出仕，并于十八岁那年被推举为政宗的傅役。

政宗年幼时因患天花右眼生疮，病后眼球更是从眼窝中突出，骇人的容貌不仅让他自惭形秽，连性格都变得阴暗起来。为打破这一状况，作为监护人的景纲说服了主公辉宗，把政宗带到医生的房间内五花大绑，自己则抱着政宗的头用短刀把坏死的眼球抠出。政宗因大量出血而持续高烧、生死未卜，景纲则表示如果政宗身亡，自己已有切腹谢罪的觉悟。最终，政宗转危为安，性格也变得开朗起来。此后政宗对景纲信赖有加，而景纲对主公也是表示出无比的忠诚。在妻子怀胎时，景纲认为主公政宗尚未生子，身为臣下的自己却先得一子是为不忠，甚至想杀掉刚生下来的儿子。在政宗的极力劝阻下，这个孩子才得以存活下来——也就是后来的“鬼之小十郎”片仓重长，而重长的妻子则是真田幸村的女儿。

景纲作为政宗的近臣，参与了伊达家的许多重要战役。在人取桥一役主公身陷敌兵围困之时，景纲跃马而出大喊道“伊达政宗在此”吸引敌军，为政宗创造机会突出重围。而在郡山合战中，他与伊达成实仅以600名士兵抵抗芦名家的连续攻势，坚守两个月直到政宗率援军赶到。伊达家中盛传的“武有伊达成实，智有片仓景纲”，也标志着两人成为家族的栋梁。征伐小田原城前，丰臣秀吉一再催促政宗派兵，政宗则顾及伊

达家和北条家一直以来的友好关系而犹豫不决。在景纲的劝说下，政宗向权倾天下的秀吉表示臣服，最终伊达家在被没收部分领地后得以存续下去。否则秀吉攻下北条家后，很可能就顺势挥军直取奥州。景纲一直肩负着伊达家外交官的重要职责，他的才干也获得了身为天下人的秀吉高度评价。秀吉多次想把景纲招致自己的麾下，甚至以5万石的高额俸禄招揽，但景纲都以只想效忠政宗为由婉言谢绝。

在大坂冬之阵时，景纲卧病在床并没能随伊达军参战，次年就不幸病殁、享年59岁，相传仰慕他品德而殉死的家臣多达6人。虽然景纲一生以智谋闻名，但据说他曾担任过政宗的剑术指南，而且还是吹笛的好手，堪称智勇兼备。片仓景纲也与上杉家的直江兼续、毛利家的小早川隆景一同，被后人并称为“天下三陪臣”。

游戏形象：忠义的毒舌眼镜男

游戏中片仓小十郎的“眼镜”是让不少玩家觉得有些诧异的设定，其实在历史上眼镜传入日本正是战国时期。第一位踏上日本国土的天主教传教士——西班牙的弗朗西斯科，在觐见大内义隆时献上了眼镜，而幕府将军足利义晴以及德川家康所用的眼镜也都保存至今，因此算不上穿越。除了眼镜外，小十郎的武器多达四种，包括蛇形剑、手枪、短笛和战盾，展现了他多方面的特征。系列玩家应该都记得，伊达政宗在初代中首次登场时是一个熊孩子的形象，随着游戏的发展，政宗也在不断成长，直到《Z54》中俊朗的青年模样。而根据官方设定集，其实在1代的“政宗之章”中登场谏言的就是小十郎，直到《Z54》才“转正”的他一直是政宗的左膀右臂，忠心耿耿地辅佐主公，为伊达家尽心尽力。

在《Z54-Ⅱ》“主从之章”的开场就再现了小十郎剜去政宗右眼的一幕，从此他的身分就如同政宗的右眼。面对挟持伊达辉宗的二本松义继，政宗下令开枪将父亲和敌人一并击杀，这件事一直令他耿耿于怀。政宗从此以夺取天下为志，年纪轻轻就统一了奥州，如同急速腾空的升龙一般。但发展太快难免会伴随着焦躁和不安，小十郎则正是为此而存在的，在主公愤怒时助其冷静，在主公迷茫时给予建言。游戏中也用对话和战场事件等形式重现了小十郎的诸多逸事，比如夜深人静时独自吹奏短笛，谢绝秀吉的高薪拉拢邀请，当政宗暴露在敌人的枪口下时挺身而出、吸引敌人并挡住子弹……效忠伊达家可以说就是小十郎的全部，最终战他以抱病之躯投身于大坂之阵，为的是建功立业、让伊达家在今后德川幕府的时代下地位能够稳固，从而稳定地存续下去。小十郎毫不动摇的忠义就连真田幸村也为之叹服，与幸村对决时，小十郎说道：“我拼上性命，为的是保全政宗大人和伊达家。但我却不明白你豁出性命能留下什么，不存在实体的‘武士之魂’吗？”而幸村的回答则是：“我只想将这个时代存在过武士的证明，深深刻于后世人们的心中。”最终，自知时日无多的小十郎抛下眼镜后冲向敌军，“政宗大人恕我失礼，臣先走一步了。”伴随着这句台词的是他留给玩家最后的背影。

除了忠于主公外，游戏中的小十郎还有一大特色就是“毒舌”，无论对谁说话都毫不客气，即使他会先说一句“恕我失礼”，但后续的话往往直截了当。即使是对主公政宗提出建言时，也同样是不留情面。在《Z54》的流浪演武中，他与上杉谦信的姐姐绫御前总是针锋相对，对后者以“老妇人”相称，毒舌程度犀利无比。“老妇人，你带着孙子出来散步吗？”“老妇人，在水上发呆可是很危险的，这里可不是三途川。”“老妇人，你是不是该戴上老花镜了。”绫御前也不以言语回击，而是看准机会夺下对方的眼镜，这样看不清事物的小十郎立刻就会慌乱无比，宛如变了个人似的，对拿到眼镜的人服服帖帖。看来“眼镜才是本体”这句话，放在小十郎身上也同样适用。



幸闪必加魂

栏目主持：阿鲁

上次讲述了“《Z》系列”的故事起源，既然谈到整个“《Z》系列”主线，那就不可避免要提及贯穿整条主线的两个关键人物，吉·艾戴尔和阿萨金。

文 古梓

一 AG和吉·艾戴尔

AG本是《时狱篇》出现的原创机器人角色，名字是AGENT的缩写（表示他是DEM公司的代理），因为机缘巧合，主角响成为AG负责的DEM公司开发的测试机体杰尼昂的专属机师，不得已他才一直跟随我方部队。AG本身玩世不恭，居然在队里开上D商店卖东西，还频频拉队员过去帮忙叫卖。更奇怪的是，他总会有意无意透露出自己知道很多大家都不清楚的事实，可一旦追问下去，他铁定装傻充愣。待剧情发展到凉音老师第二人格（其自称为安比尔，即双子座的守护天使名字）彻底占主导地位后，AG才说出了一部分真相，原来一切都是源自于双子座计划。



双子座计划，目的就是要夺取仇视双子晶球。计划开始之时，已经确认该晶球在杰米奈行星的杰米尼亚（伽德莱特的座机）身上，杰尼昂就是为了从杰米尼亚身上抢走晶球才故意设计出这种相似造型。可为什么要设定杰尼昂GAI是从杰尼昂变形来的呢？理由有两点，一个是为了不让杰米尼斯（伽德莱特所率领的部队）有所警惕，另外一个则是搭载的拟似晶球的功率问题，这拟似晶球根本无法完全发挥出以晶球功率为前提设计的杰尼昂GAI的原本规格。另外GAI的字面意思是骸，意指没有灵魂（晶球）的尸骸。之后，DEM公司开始锁定满足发动仇视双子晶球条件的人，结果找到了凉音，至于响误打误撞接触到杰尼昂时碰到的那个黑色块状物，其实是杰尼昂的操作说明和机师登录系统。本来这部机体是要交给凉音来接触，这样她就能成为杰尼昂的机师。而且AG还想着万一凉音本人拒绝，便会使尽所有手段让她服从。至于为什么会选上凉音，因为她存在表人格和里人格，正好满足相反情感的条件。结果响打乱了他的计划，但万幸的是AG也看出响心中有两种完全相反情感，这才假装让他当什么测试机师，为了保险起见，他更找机会拉凉音进来。而且，杰尼昂的机体类别名也是DEM，表面是Dimension Energy Machinery的缩写，但还是Diabolus Ex Machina的简称，即机械结

构的恶魔。

当阿德本特对着我方使用御使的力量，导致全员都出现血染眼睛症状、丧失抵抗意识的时候。AG突然说了一句：“那么，今天也要干劲十足的……”当即，全员都陆续笑着叫卖起来，而恰恰这么一个动作，居然让所有人都恢复了正常。原来当初为了以防万一，AG通过拉大家到D商店叫卖的方式对全员都下了暗示，使得他们对关键词起反应自然而然进行特定动作，这流程只要完成一次便可以完全照着AG的指示来行动。因为要让全体队员都自发性的配合自己叫卖，AG想尽一切方法降低大家的心理抵抗数值，可谓费了九牛二虎之力，这才是AG所谓的神圣仪式的真相。其实这招在UCW时候，支配奇美拉部队的艾戴尔准将也曾被这样控制住（不过关键词是I LOVE YOU）。



因为全体队员感觉都被他给狠狠耍了一把，实在忍无可忍，非要他解释一切，然而强行拆开AG外部装甲，看到的却是吉耶（《机战Z》的猥琐博士）。大家都清楚，吉耶就是吉·艾戴尔，多元世界的诞生和多元战争的蔓延全都是拜其所赐。然而，这个表面猥琐的吉耶却突然用埃尔刚的语气说话。原来，此时的吉耶竟然是各个世界存在的吉·艾戴尔的集合体，所谓AG其实是“ALL GATHERED”（集合体）的简称。事实上，这是吉·艾戴尔为了进化成高次元生命体而实现的拟似真化融合形态。不过因为吉耶本人力量太强，于是才以他为本体融合了诸多吉·艾戴尔意识（人格）在内。

一开始，他们受到黑之英知的影响，比起一众晶球共鸣者更早得知绝望的未来以及御使的存在。为了回避这个问题，各个世界的吉·艾戴尔便开始着手寻找方法。其中一个方法就是时空震动弹，那是某个世界的吉·艾戴尔为了从御使手中逃亡到别的世界而制造出来的。结果却因为结构还不完整，UCW的桂发动这枚时空震动弹后便引发了大时空震动。这也是情有可原的，因为在大时空震动前，他们无法轻易前往平行世界，所以对彼此状况的了解仍存在诸多不明点。UCW的UN（巨大数据终端）则是他们的另外一个大型实验，因为黑之英知大概知道了达成真化的真理，所以才想通过创造假想空间集合不特定的大量知识和意识，期望能从中观察真化，结果却失败了。另外，多元战争的始作俑者吉·艾戴尔表面看是为了逃避绝望的未来，才以自己所掌握的真相煽动各股势力斗争，从中享受游戏的乐趣，实际这一切都是为了将来和御使的战斗积蓄力量。其中奇美拉的混沌机体系列就是打倒御使的计划之一，翠妮的混沌雌山羊是见识了阿萨金的求知山羊晶球力量后而造出来的，雷本的混沌狮子是为尝试夺走钢狮子晶球而作的实验，修兰的混沌毒蛇则是为了利用继黄道十二星座之后的蛇夫座的次元力所制造出来的实验机体。人只有在混沌中才能进化，这也是他所一直坚持的观点。结果，UCW对他而言简直就像一个巨大的宝箱，其中最大的收获莫过于ZEUTH，因为这帮人不仅跨越了他设下的层层障碍，最终达成互相理解，更让他知晓了晶球的力量。毕竟自己的机体混沌幽灵内置能够封住御使的“天狱”系统，然而还是被他们给打败了。

通过混沌系列得到的数据，吉·艾戴尔对混沌幽灵进行重新设计的结果便是其预想中的杰米尼昂，这名字其实就是在原本的杰尼昂GAI的“骸”基础上加入“身”这个字眼（日语“身”的发音同“米”），所以就变成杰米尼昂。这也就解释了为什么响刚完成杰尼昂向杰米尼昂进化时，该机体大地图上显示的头像跟混沌幽灵几乎一模一样（除了色彩不同）。如此一来，所谓的DEM公司从一开始就是不存在的。之后接收到UCW的吉耶的联系后，一众吉·艾戴尔开始在各个世界寻找晶球，最后极为幸运的找到了一个，那便是摇摆的天秤。为了破坏克罗诺所支配的世界，ADW的吉·艾戴尔（埃尔刚）便将这晶球交给卡尔罗斯，最后又转到特莱雅博士手中，然后装入到久良的机体上。不过他们也明白，晶球共鸣者并非都能如他们所愿，那要如何才能令晶球共鸣者完全听从他们呢？答案只有一个，那就





是让自己成为共鸣者，于是他们把目标锁定在了仇视双子晶球上，造出了能夺取这晶球的机体杰尼昂，更将凉音选定为该机体的驾驶员。因为凉音的另外一个人格安比尔便是另一个吉·艾戴尔，可安比尔根本不回应他们，事实上，安比尔也是深受绝望未来折磨之苦的，但她本人更爱自由，即使是为了从绝望未来中逃避开，又或者是平行世界的同一个人，都别想令其屈服。吉·艾戴尔他们知道，一旦安比尔觉醒了身为吉·艾戴尔的力量，状况会更加无法控制。于是他们不仅将杰尼昂传送到凉音所在的世界，更附带一样东西，这是可以将凉音体内沉睡的吉·艾戴尔（即安比尔）彻底击溃的觉醒时钟，也就是响第一次坐上杰尼昂时碰到的黑色块状物，因为这东西是黑之英知的碎片。虽然之后发生了很多预料之外的事情，可总算还是照着吉·艾戴尔的预想发展，我方甚至最后都达成真化融合。另外一点，杰尼昂GAI的武器名字都来源于北欧神话（而且除了最后一招，其他三招都在指代洛基的三个子女），包括地球防卫结界系统“斯瓦林”，其实都在表达吉·艾戴尔本人对神话中诸神最终战争“诸神黄昏”的渴望。

阿萨金和狩狼牙



说到狩狼牙这个名字，就不得不追述到当年的《第2次机战》，那时候负责开发的WINKY SOFT想到要加入原创系列角色，提出的最早方案是《魔装机神赛巴斯塔》、《武装机甲士古兰森》和《次元烈风狩狼哉》。赛巴斯塔之名是取自CYBER（电脑）、PSY（心理、精神）、BUSTER（破坏者）、BASTARD（规格外的）、STAR（星）几个词的组合变形。后来制作组决定采用比较接近《圣战士丹拜因》设定的《魔装机神赛巴斯塔》，又把《武装机甲士古兰森》部分加入其中，并设定为赛巴斯塔的对手，还赋予了白河愁黑暗英雄风格。而《次元烈风狩狼哉》本来设定是能够穿越次元，目的是阻止赛巴斯塔和古兰森战斗，可后来因为设定过于复杂，且游戏剧本过多而放弃，之后就没再提过，一直到《机战Z》才得以令这废弃设定重生。

狩狼牙的驾驶者阿萨金作为引领“《Z》系列”暗线的一个关键角色，其身上谜团重重，矛盾重重，有时候会帮助我方，有时候又会很残忍的对待我方角色，仿佛为了自己的目的，任何事情都敢做，俨然一个完全没有善恶观念的人。然而，他的真正目的却是要向给予自己不死诅咒的四大御使报仇。那么为什么御使要使阿萨金变成不死之身呢，原来是因为阿萨金拥有探知太极碎片（晶球）的力量，至于为什么会有这力量，连他自己也不知道，反正有意识的时候，自己便已经被他们以因果之锁给束缚住。之后，阿萨金不得不服从于他们的命令，展开寻找晶球的无尽之旅。但他只是表面顺从，实际上是要得到晶球的力量，好打倒御使。御使本来还想用精神操纵他，可惜却被他用狩狼牙挣脱开。

《再世篇》的最后，阿萨金被我方封印

在火星的ZONE中，这段时间他一直思考着一个问题：“我到底是什么人？”结果他得到的答案是：我也是人类，至少我想以人类身分活下去。正因为这个想法给予了他发挥晶球力量的提示：求知的山羊——是阿萨金渴望知晓宇宙的一切知识，便触及到阿克夏纪录；幻梦的双鱼——是他梦想着终有一天能实现自己的愿望；虚伪的黑羊——为实现愿望他必须隐藏真心，更和阿德本特联手；无尽的水瓶——诞生出他的某样事物深爱的燃烧着有限生命、那些拼命活着的人们。

然而阿萨金却并不知道狩狼牙竟是另外世界的至高神。狩狼牙其实是一个系统，触及阿克夏纪录，并干涉因果律则是该系统的本质，所以阿萨金才能拥有探知和狩狼牙同样物质的晶球并将其吸收的力量。更令阿萨金想不到的是，这世上根本就不存在他这个人，他不过是狩狼牙缺失零件的替代品。狩狼牙凭借扭曲因果律的力量，和平行世界的同位体互相重叠而存在着。所以狩狼牙一开始并非就是现在这种模样，是经过多次破坏和再生继承而来的智慧生命体的情报，依靠吸收其中最为特别的因子持有者的思念、记忆、灵力，并加以转换才变成如今这般形态。而狩狼牙缺失的零件就是操作者，从操作界面上看，操作者应该是拥有人之姿态。当狩狼牙穿越来到御使的世界时，里面并没有人，于是狩狼牙自己创造出了缺失的零件，那便是阿萨金，至于到底阿萨金和操作者原形是否一致就不得而知了。之后，多克特林解析了狩狼牙系统的一部分，并为其追加无限轮回（即不死）设定。于是，狩狼牙每次苏醒，为了治愈孤独都会诞生出阿萨金，这才是阿萨金不死诅咒的真相。



最后补充一点笔者对狩狼牙和阿萨金设定的理解。首先，狩狼牙的原形就是赛巴斯塔，因为版权问题所以游戏中肯定不能明说，但各种必杀技，尤其是狩狼牙・罪的最



终必杀和赛巴斯塔精灵凭依状态下的阿克夏星爆简直太像了。其次，阿萨金明显不是正树，毕竟他不过是狩狼牙创造出来弥补缺失零件的一个虚伪人偶。但既然用到了阿克夏纪录的部分，自然就会有正树的影子在内。当初之所有很多人怀疑他是正树，都因为其必杀技动画突然闪现出的多幅图片所致，其中有几张图现在也可以相应解释清楚了。比如断臂的赛巴斯塔，虽然到目前为止仍没有任何赛巴斯塔断臂的剧情，但断臂这个结果恰恰是《真魔装机神》（以下简称《真魔》）的故事起源。《真魔》的世界就是因为捡到这所谓的“神之手”才从中得到新技术创造出魔装机和魔装机神的，这就和必杀技图片中出现的一部疑似赛巴斯塔和某机体拼刀的场面联系上了。



无论是机体的头部，还是手中所举的长剑都证明这一部机体是出自《真魔》的赛巴斯塔，而和其拼刀那部因为给的角度太刁钻几乎看不出是什么，但从其左肩的特殊凹陷造型和头上一排圆型点状物，大概可以猜出这是《真魔》中的最终BOSS——魔装机神伊兹拉菲尔。至于为什么出现《真魔》图片，想想也挺合理，毕竟这算是平行世界的魔装机神，刚好符合狩狼牙融合同位体变化的设定。





随着中秋和国庆这双节到来，全国大部分地区的酷热便也接近尾声甚至已经远离了。越到年末，大作的发售频率越高，而这时往往是对玩家钱包和时间的双重考验。当看到一大堆坑了的游戏卡无奈地躺在卡包里时，总觉得有浪费人家大好清春的感觉……但时间实在是不够，这个时候往往会怀念起以前又穷又闲、在无聊中掰着手指头算什么时候能攒够钱入心仪的机器和游戏的那段日子。不过有好菜吃不过来总好过吃不起，所以充其量只是回忆下，真正二选一的话，我还是选择现在，毕竟买买买本身也是一种愉快的购物体验。那么接下来，买买买了本辑《掌机王SP》的各位朋友们，就一起来转转本辑的“掌门人”吧！

一直陪伴

本来是想寄纸质回函，可无奈抽不出时间，现在是6月5日晚上，在这距离高考还有不到两天的时间里，我这个高三狗终于拿得出时间写下这段话。回想当年，我买的第一本《SP》是93辑，不过那只是在同学推荐下才买的，并没有多在意。后来我我迷上了某游戏，所以买了一些相关书籍，在其中一本上看见了《SP》的广告，那是109辑，这时我才开始买《SP》。后来我常去的那家书店不在，因为这个缘故我停买了所有的书，当然也包括《SP》。正式开始买《SP》已经是初中的事了，是从139辑开始。现在《SP》已经233辑了，我也走到了高中的终点。那时还是无机党的我，如今也已经达成双机制霸，无论周围事物如何变化，《SP》也一直陪伴着我。虽然我只买了100本左右《SP》，算不上VIP读者，但我想说：“有你在真是太好了，一直以来都谢谢你了！”虽然说了一大堆好像flag的话，但接下来我也会继续支持《掌机王SP》的，希望《掌机王SP》越办越好！

桂林 张文彦泽

苍穹： 感谢张同学长久以来的支持，这篇回函登得有些晚，不知道升入理想的大学了吗？《掌机王SP》这么多年来其实也在跟读者一同成长。

白菜： 这位同学在紧张时刻仍抽空关注我们，实在感谢。无论买多买少，只要愿意支持我们，都是对我们最大的鼓励！

马修： 感谢之余，悄悄擦下汗……最近总感觉时间过得太快了啊，平常整理信件很常见的名字，很多都是支持100多辑的老读者了呢。

只言片语 | 被“口袋光环”中的《Persona4 彻夜热舞》演示吸引了，期待官方中文版。（淮安 宋皓晨）

本辑话题由浙江杭州 朱建贤读者提供



小编们在成为小编之前，有没有玩游戏做笔记的习惯？有的话写得最多的是哪一款？



基本上没有，惟一有印象做过一次的是推理游戏的笔记，但那是款什么游戏已经不记得了……

白菜 格斗游戏。上大学的时候有个随身的小本子，上课中有时会突然冒出一个极其有意思的配招或连段，在忘记之前要赶紧记下来。然后就越记越多，最后发展成多个小本子了。

马修 手头某本掌机周边书籍的最后空白页就记着《第2次机战G》的精神力中日文对照表，还有一本也是在最后的空白页记着《热斗 饿狼传说RBS》的全部角色的超必杀的出招方法。原本还有图配文的《DQM》全部怪物的私家译名及合成记录，但有次被众人围观时觉得有些难堪就撕掉了……

苍穹 自己在中学时期就试着手写攻略了，还经常跑去书店用笔记本抄写杂志上刊登的游戏秘技。要说写得最多的一款，还是FC的《吞食天地Ⅱ 诸葛孔明传》，复制术、64法、用信招人等Bug也是当时与玩伴们津津乐道的话题。

乌冬 惟一做过一款游戏就是《口袋妖怪 红・蓝宝石》，那时候刚开始学刷蛋和练努力值，再加上没有现在作品中那么方便的系统，要通过各种计算和笔记来挑极品精灵，虽然过程很枯燥繁琐，不过出了想要的精灵后那种喜悦也是无法言喻的。



写过笔记的基本都是那些剧情中有复杂提示的游戏了，写得最多的一个就是《天地劫》三部曲中的《幽城幻剑录》，这个游戏的迷宫提示一般只在剧情对话中出现，一旦错过就没办法再看，所以不记下来不行。而且还有各种奇怪的符号对应八卦的卦位、按钮顺序等机关，印象中当时记了满满一张纸。

古林 以前网络不发达的时候，地图、敌人特性等都是靠自己手写记录，印象最深刻的就是《真・女神转生 恶魔之子》那两作，至少写了整整一个作业本。当然现在都是用手机一拍了事……



YY的力量

最近买了PS4，可惜还没买电视，所以每天拿手柄按着玩，熟悉下键位。想起以前玩PSP，刚买时没游戏，每天都开机按下按键都很满足。这就是YY的力量。

南宁 卢尚拓

马修： 高清电视或显示器都不算贵，祝卢同学早日真正玩上新机。

果汁： 其实呢，高兴就好。

白菜： 忽地想起用纸模练键盘指法的学生时代。

古林： 等等，摸手柄就能感到满足，玩上时那还得了？

昴星团： PSP刚买然后把制作组名单刷了一晚上的我表示非常赞同。

乌冬： 很好，这位同学把每台主机的手柄各买一个就能得到全机种制霸的满足感了。

《火纹》DLC

广州这边的商家吃水好深呀，看来我不会买那个《火纹if》的限定版了。如果我买两个版本，在同一个主机上两张卡都能享用已购入的DLC内容吗？

广州 洪洪

马修： 犹记得当初买限定版难度堪比春运买卧铺火车票……

苍穹： DLC可以通用的，不过要提醒一下，以一个实体版购入另外两条路线的DLC，可以得到最多的特典奖励（两种特殊转职道具）。如果是两个实体版，想得到的话还得重复买一次数字版。

TGS2015 抽奖印花

只言片语 《枪弹辩驳外传》的中文版终于出了，就等看剧情呢。（厦门 肖宇）



1.逃避COSPLAY的白菜

（在众编整理TGS展台报道时……）

果汁：226辑TGS报道看到毛老师（即白菜）COS御琴羽（《大逆转裁判》女主角）的图，简直哈哈大笑。

古林：还娇羞地捂着脸。

果汁：这次叫画师画白菜COS《无夜之国》的图吧，强烈支持。

白菜：被库玛暗算的。

古林：什么时候来个全员性转。

白菜：这辑算了，时间太紧。

果汁：毛老师严肃正经地逃避了。

古林：全员性转不好吗！这种风格给我一天可以画20个。

果汁：古林那么积极，毛老师你怎么忍心拒绝？

昴星团：毛老师叹了口气。

白菜：来不及规划了吧……

（于是这个提议就在白菜诸多借口下石沉大海）

2.一战成名昴星团

（本次出击前往TGS的昴星团少年正在分享日本游记）

苍穹：少年很上镜（指直播间播放的TGS游记视频，昴星团在万人观众面前华丽上镜）。

库玛：哇，想看！

昴星团：还好，自从把毛老师的命令传达后，他们都很积极地让我上镜了。

苍穹：你年轻嘛，其他几个老脸有啥好看？

库玛：

昴星团：（颤抖）

古林：\女粉丝越来越多！/（起哄女编辑一号）

库玛：\男粉丝也越来越多！/（起哄女编辑二号）

苍穹：昨天10万人的直播间放了你们出镜的视频，少年一战成名。

昴星团：真的假的？

白菜：



昴星团：太可怕了。

苍穹：出家人不打诳语。

库玛：一战成名是因为上镜？

昴星团：只是因为新面孔吧，而不是样子（保持谦虚态度）。



限时DLC怎么办？

高中封闭式管理连网都不能上，要是哪天配信了限时DLC怎么办……半个月才能回一次家啊！

茂名 似水流年

马修：既然连网都上不了了，那对新的限时DLC的消息应该也不会及时知道了，正好眼不见心不烦，当没有这回事不就得了。

古林：就算是限时DLC也很少会限定在那么短的时间内啦。如何及时获得最新情报反倒是个大问题。

昴星团：不能下载的就让它过去吧，毕竟游戏不是人生的全部。

只言片语｜希望《怪物猎人×》能与《猫村》有联系。（保定 沙芳源）

236辑调查之你《梦幻模拟战 转生》及“情怀牌”的看法。

很糟糕，因为现在许多游戏的续作素质都在走下坡路，让人心痛不同意。希望游戏这种打“情怀牌”的现象能有所改变。

上海 顾春军

对《梦幻模拟战 转生》的差评连连在网上也有所耳闻。游戏看起来显得缩水，各方面操作都显得很生硬。制作商为了呈现出前作的风格，而忽略了技术上的问题，让一个以前的佳作变得面目全非了……

昆明 陈卓

有诚意多多益善，否则还是不出为妙。

广州 冯天儿

这游戏太悲剧了，还不如高清复刻甚至原汁原味简单。情怀可以打折，但仅限于宣传阶段，出名的游戏还要保质保量，沿袭原有精神。这次的《转生》真的转生了，只不过转到黑暗中了……

上海 王菁益

我并没玩过这个系列，但是当年也是在游戏杂志上经常看到的一个名作系列，本来想看看会给老玩家怎样的感动，没想到……唉。

福州 CQA

做法没错，但游戏内容才是硬指标。假如纯粹靠情怀来吸引人，会让不少老玩家失望，导致损失更多玩家。

海口市 随云

打“情怀牌”确实会有很多老玩家买账。但持币观望就……也吸引不到什么新玩家了吧。素质不好什么的只有真爱才会一边哭着一边喊着买买买……

柳州 覃思宇

此情可待成追忆，情怀牌作为商家生钱之道无可厚非，但商家要记住情怀很容易变质，三思而后行。

湖州 赵圣祺

情怀好骗钱啊，商家们时不时的把已经没落的名作拿出来骗一波钱，实在是很可耻，相比之下《仙6》还是挺良心的了。

株洲 郑翰林

情怀……这应该是老玩家对没落游戏品牌的最后念想了，求别糟蹋。

常州 YYL

买买买

最近掉进了模型坑，每天和群里的前辈们交流，于是买买买各种黏土和拼装模型，几百元几百元地花出去，但并没觉得自己花上什么大钱，直到月末算账才发现，我入坑这一个月，竟然花进去了将近2000！天呐，本来我是计划买PSV和小伙伴一起开坑中文版的《生化危机 启示录2》呢，现在怎么办？5555……为什么人在有强烈买买买的愿望的时候，会完全不计算花钱的情况呢？

石家庄 AK47



苍穹：在购物前先理智地按照优先级列一个表，然后再根据手头资金情况购买吧。做账很重要的（我就不说三次了）。

果汁：进卡牌圈的时候，也会莫名其妙发现自己一个月没掉一笔钱。

白菜：“积少成多”的负面例子。

昂星团：有机会花钱而且能让自己开心就好。

马修：这种情况一般发生在手头钱比较宽裕又刚进新坑的时候，所以学生党在攒钱买到想买的东西之前，最好别去跳新坑，否则攒的钱很快就花光。用信用卡的尤其要注意。

鬼才小岛

一直听说小岛秀夫是游戏界的鬼才，但除了觉得他长得比较帅以外就没什么特别的。直到我在《潜龙谍影 和平行者》里狩猎雄火龙……

开平 Zorro

苍穹：虽然游戏不是凭一己之力做出来的，但我觉得王牌制作人能够主导作品的风格和核心价值，小岛秀夫就是这样一个人。在PS时代玩过《MGS》后就被其天马行空的创意和设计深深折服了。

果汁：以前没有接触过《MGS》，最近看了《幻痛》的视频后确实佩服小岛的想象力。

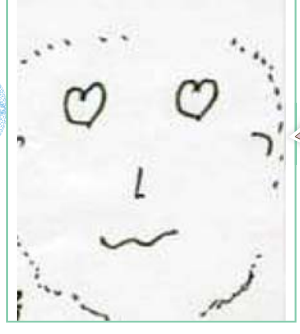
白菜：当年读取记忆卡的读心术BOSS战设定简直惊为天人。

古林：最近玩《幻痛》，越玩越为这个制作人叹息。想起很久以前我喜欢的艺人说的一句话，“做决定的永远不是我，而是时代”。

马修：不知道出来单干会怎样呢……顺便，我刚来编辑部那年，一位长年戴眼镜的总监姐姐长得就特像小岛秀夫。

只言片语｜希望《忍者龙剑传》能再在掌机上见到新作吧，虽然制作组解散了，但曾经的记忆无法磨灭。（昆明 尹浩洋）





马修：说简单的确简单，但虚线点出来的连轮廓应该也小花些时间的说。

南宁 卢尚拓

马修：这个抠鼻子的表情总看着像某个游戏制作人……

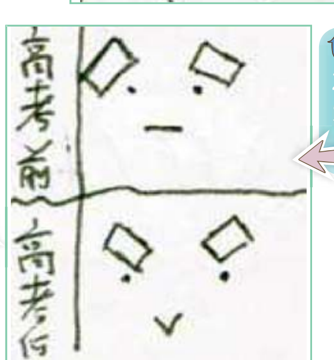
东莞 Fu B Wei





马修：细节画得挺到位的，而且还有点可爱。

昆明 李博南

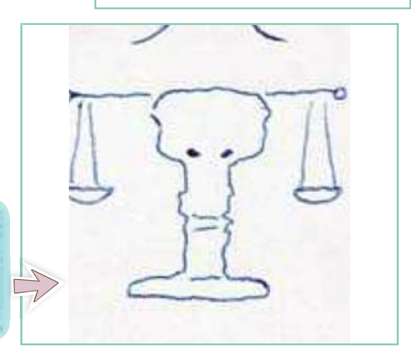


马修：看样子Zorro同学高考考得还不错的。

开平 Zorro

马修：一个天平，但总感觉是人脸改的……

汕头 林少忠





不知道为什么，上了大学之后反而没有时间写回函表了。虽然一如既往的有买《掌机王SP》，但总感觉越来越忙。目前正在申请去日本留学，求祝福。

韶关 陈铭智

马修：所以才准备了更方便的电子回函嘛。忙些不怕，感觉到充实就好。也祝申请留学成功。

希望看到关于《超级马里奥》30周年的专栏、专题企划的内容。

昆明 陈卓

马修：希望这位读者能喜欢本辑的《超级马里奥兄弟》的30周年专题。

本人几乎没中过奖，于是某天在接到《掌机王》打来的电话是，第一反应还以为诈骗，吓死我啦！

广州 冯天儿

马修：这位朋友当时还是我电话联系确认的，然后设法证明自己不是骗子……其实谨慎点挺好的啊。

掌机游戏综合发售表没有了PSP的发售表好失望啊，感觉PSP和NDS一样要灭亡了。

杨洪

马修：其实只是终于和PSV完成了交接工作，现在由PSV全面挑起掌机这一块的大梁啦。

看了《少年的生活你不懂》那辑的微生活，感觉昴星团一定是天秤座的！

宁萍

马修：特意咨询下昴星团，原来他是金牛座的。用他自己的话说，当时他只是怕没钱……

在辞职信生效前在麦当劳认识了一个游戏名叫Enjoy的人，他换了一只带美丽鳞片的笨笨鱼给我，我终于得到梦寐以求的美丽龙了！

广州 洪洪

马修：没想到你这次不算愉快的职业生涯的最后还有这种意料之外的收获，恭喜下，也祝以后的工作够能一直开心顺利多赚钱。

自从233辑听了小编的建议发了一次电子回函，在234辑就什么都没有了……（TT）也罢，还是写信函好了。

昆明 ガンダム

马修：前两辑的回函表有点不大完善……即便现在也不算完美，等以后继续修正吧，这辑就刊载了不少用电子回函的朋友们呢。

小编啊，电子回函表不错，可是我想画自画像，可以直接用电子回函表上传么？

岳阳 紫妈

马修：这个目前还没有该功能，我过后也会和负责的同事沟通，看看能不能实现。

从表姐那成功蹭来她攒钱买下但还没有游戏的PSV，我就买张PSV的中文游戏，才花160！便宜哭了……我买的3DS游戏从来没低于过250元的！

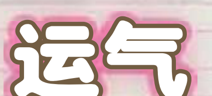
大连 智皮传奇

马修：这个价格还不错，不过没你的表姐也不容易，反正现在在玩PSV，买不如把3DS借给她吧。

想看中国电玩发展历史的专题。

苏州 宋皓晨

马修：我个人也算是一路看着跟着中国电子游戏、也就是电玩行业一路走过来的，写专题倒没什么。但进入21世纪后，总觉得特别不好写……



爱玩游戏的我运气不会差，小编说有么有道理？

浙江 赵圣祺

马修：如果你需要安慰，那么我可以很严肃地回答你：是的！如果你是以寻求答案为目的，那么我可以给你个提示，游戏有个玩法叫：刷……

古林：同学你应该先搞明白肝能救非的道理。以后就会忘记什么运气不运气的问题啦！

果汁：曾经，我也以为我是个欧洲人……醒来一看，周围还依然是非洲的空气。

白菜：脸黑的时候要学会用人品守恒定律来安慰自己。

只言片语｜一直想玩《舰娘》却一直抢不到号，期待PSV版的《舰队收藏 改》啦。（南宁 陆镇业）

高智能火力吸引

以前听说如果索尼不出PSP，或许我们玩NDS还会晚几年。现在如果没有智能机大普及、手游一大堆，是不是3DS和PSV早就被黑客破解了？

上海 王菁益





马修：前面的有一定道理，后面的想想其实也有道理……毕竟树大招风，越火的机器越容易招致黑客的挑战。



白菜：没有智能机掀起的手游潮流，相信传统掌机会更加流行，黑客们的破解力度必然也会加大，当年NDS和PSP就是很好的例子。当然现在3DS也是有还算成熟的破解机的，这方面的信息可以多关注我们的“掌机市场扫描”栏目。

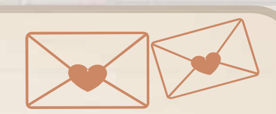
果汁：被手游束缚灵魂的人实在太多了！连传统玩家也不例外。

稿费样书在召唤

这里放的是一直以来前能联系上而欠发稿费和样书的撰稿人，各位作者看到消息后请向pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话。

笔名	刊登辑数	栏目	标题	需提供内容
信息统合思念	222	自由谈	献给我们挚爱的《动物之森》	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
凯文	190	自由谈	多年以后	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

网购·邮购信息



《掌机王》读者服务部有如下书刊，大家可选用网购或邮购方式购买：

《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元； 187辑，定价16元； 216辑，定价14元； 229、230、232、234、235、237、238辑，定价19.8元。

《口袋玩家》：28、38、42～44、54、55辑，定价16元。62、86、88～90、93辑，定价18元。《口袋妖怪2015 721完全大图鉴》，定价68.00元。

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.10，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.13，定价35元，《PSV专辑》： VOL.14，定价38元。《PSV典藏特辑》：定价32元。《PSP专辑》：VOL.6：定价28元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11定价18.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。

邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

网购 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，满28元快递包邮！

官网书刊频道



b.ucg.cn

淘宝动漫游书店



acgbook.com

UCG口袋微店



vd.ucg.cn

只言片语｜希望Falcom的《东京迷城》、《伊苏》和《轨迹》小组能一起迸发出什么火花，我很期待！（北京 徐远航）

小编寄语

ZJW

古林

★不够睡。每天回到家打开游戏，心想玩一会儿就去睡觉，然而回过神来就已经午夜2点了。这一定是中了什么巫术！

★家里又来了新成员，两只黑色的小奶猫，总是喵喵喵地追在人身后，实在是太可爱了。受不住这种萌萌攻击的我常常去摸大白猫盘子里的猫粮投喂它们，然后大白猫又用幽怨的眼神看着我。咦？这就是传说中的修罗场吗……

乌冬

◆AKB总选的BD终于入手，接下来的目标是HKT巡演完结篇的BD，不过订的时候竟然显示卡里余额不足，仔细想了想原来这个月除了买BD外，还有手游搞活动课了金，TGS又托了昴星团买《MH×》的会场周边，真是什么都撞到一起了，第一次那么迫切期待出粮日快点到。

◆阿鲁去了趟巴厘岛，作为手信带了点泡面回来，据他说印尼的泡面是全世界排名前几位的，所以才选的泡面，然而吃了后感觉味道和国内的那些并没有什么区别，觉得奇怪上网查了一下，原来两者并不是一个牌子……

咕噜（美编）

◆微信里看到一句关于小一新生的话：零基础入学，谁信谁傻。真是这样啊，好在小宝在幼儿园学了拼音和算数，算有点基础的，老师布置的作业基本不花什么时间和力气，很快就可以完成了。可是英语就麻烦了，幼儿园里只教了26个字母，其他的啥都不会，现在的教材不是先教认字母，而是直接听读和认读句子，我感觉这哪里是教孩子学英语，分明是教家长学的英语。每天陪孩子做听读练习都花上1小时以上的时间，可怜我下班后的一丁点业余时间全奉献给英语听力了。

果汁

★这个月在《偶像大师灰姑娘》新手游霸占话题的情况下，本人选择了去重拾《Deemo》，果然还是玩比较正统的音游有意思啊。话说回来，最近灰姑娘的动画势头实在太悲惨，我可怜的卯月啊……

★《火焰之纹章0》第二弹的补充包终于发售了！在开了好几盒的情况下终于差不多集齐了《暗夜》的卡组，然而这似乎并不能撼动白菜的卡组……有机会的话也想把《白夜》势力组出来呢！

★《无夜之国》来了！终于要来了！（狂喜乱舞）

香山（美编）

◆前段时间重新看了一遍《lucky seven》，被里面瑛太衣服上的海藻球吸引了目光，怂恿了朋友买了一套养殖海藻球的套餐后自己也去买了一套。



到货之后各种激动，和朋友4个月的相比，2个月的真是有点小。海藻球虽说不容易养死但还是要注意换水和清理，毕竟买回来还是要好好对待才行。

Juxi（美编）

◆眼看着又到国庆节了，计划好的一些事情总是一再搁置，看来拖延症真是治不好了！

◆好久没有追剧，偶尔看了一部台剧，主要讲述的是几个姐妹的感情生活，虽然是言情，但我却觉得最感动的是她们与父母之间的亲情，印象最深的是妈妈知道女儿离婚以后的场景，对女儿说的话完全戳人泪点。想想自己的妈妈，母爱确实是世间任何一种感情都比不上的。

白菜：还没撼动？我已经被欧洲人血统呼得满脸是血了……

虫天兮

☆抽空把《大逆转裁判》给通关了，感觉学到了很多新姿势，尤其是最后一话的白衣男子给了不少灵感，看来可以买白西装了。

☆搬到了一个空荡荡的住处，从设计、维修到家具安装全都自己一手包办，从《快乐家装设计师》获得的经验没有白费。不过最令我心寒的是宜家的家具质量和服务态度太差了，以后绝对不去。

☆“沉迷游戏的时候，才可以忘掉一些事情。”某天凌晨四点多对着电脑，有了这样的感悟。

马修

◆据说困境能鞭策人前行，这次算是亲身体会到了，只是不知道前行了一小步到底有没有用。之前也做过一些尝试，无奈都以不了了之收场。唉，果然学习是不能停的。

◆《战国无双 编年史 3》才打个开头，《口袋妖怪超不可思议的迷宫》又开坑了，这两个对我来说都是有上百小时才能完美的完成目标，以后慢慢玩吧。

苍穹

◎本辑周期内有两款移植游戏，几经斟酌后最终还是决定《生化危机启示录 2》就不重做一次攻略了。出此考虑的原因有时间间隔、移植素质以及读者反馈等多方面因素。我自己写过两次该作的攻略，再复制黏贴一次固然轻松，但还是想把宝贵的篇幅留给其他作品，希望期待掌机版《生化》的读者能够理解。

◎ 5 年前制作 TGS 特刊时，办公电脑硬盘报废，只有花钱恢复硬盘数据才挽回了攻略资料（详见 143 辑小编寄语）；5 年后又是 TGS 期间，从老家扛来的电脑彻底死亡，虽然早已养成坚持备份的习惯，但一时疏忽忘了把浏览器的书签导出，结果还是严重影响了工作——这是天道轮回么？

sienna（美编）

◆现在出去买东西，大都可以用微信支付或者是支付宝支付，像我这种身上没什么现金的人来说感觉超级方便的。

◆国庆节没有什么出游的计划，老实在家呆着，因为出去了也是看人啥风景也看不到的……

白菜

□让去日本的某人帮带最新出的《エロマンガ先生》第 5 册，结果又被以为是 18 禁作品……想想过去买的《半罪少女 诱惑》的攻略本，一部分页数是魅惑的人设图，结果被误会成买了 18 禁画集。还有没有天理了？《エロマンガ先生》可是相当正经的逗趣恋爱喜剧轻小说啊！

□旅游的阿鲁带回来的手信是号称“世界最美味泡面”的印尼泡面，试吃之后发现味道虽然不坏，但稍稍有点偏咸，当时心想这玩意儿还不如统一和康师傅来得劲道。后来上网一查，发现有帖子说在印尼工作的中国人都很想念统一和康师傅的味道，但大家喜欢的“老坛酸菜牛肉面”却不受外国人待见……看来果然是中国人的口味太重。

阿鲁

■抽空跟团去了趟巴厘岛，体验了一下 30 年前中国农村的风貌，旅行团的行程安排得也是够水，连类似批发市场这种地方都成了停留的一站。但不得不说——海边真的好漂亮啊！

■本人是一个喜欢水的人，为了能在海里多浪一会，顶着烈日在海浪中扑腾，于是回家后喜闻乐见地晒伤了，目前脱皮中……

■以后再去巴厘岛，坚决不去海边以外的任何地方了！

昴星团

★人生第一次出国就到达了梦寐以求的日本和 TGS，日本的环境确实给了自己不小的冲击，哪怕看过很多日漫和日剧，还是亲临现场才能更好地体会日本文化。本以为 TGS 的气氛和国内的漫展差不多，没想到游戏展和动漫展之间还是有着不小的差距。

★日本之行给我的一大印象之一就是：卧底实在太多了。在旅程中我们曾四次被居住在日本的国人拯救。印象最深的是刚到东京，向便利店员问路的时候，店员听了我们七拼八凑的日语后歪着头问了一句：“你们是说小田原吗？”

★总感觉日本人正常交流和动漫中的对话几乎是两种语言，晚上在旅店的时候我们总有看电视的习惯。可我发现看新闻的时候自己不去看着屏幕就没法听懂，反而一换到动漫节目就有种“回到自己领域”的感觉，看来为了下次再去日本玩，要认真地开始学日语了。



栏目主持 白菜

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 掌机游戏综合发售表

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2015年10月					
1日	形状新发现 立体方块2	カタチ新発見! 立体ピクロス2	Nintendo	PUZ	3240日元
8日	职棒家庭棒球场 回归	プロ野球 ファミスタ リターンズ	BNE	SPG	6145日元
8日	投绳 转圈 豆丁机器人	なげなわアクション! ぐるぐる! ちびロボ!	Nintendo	ACT	5076日元
15日	七龙战记Ⅲ 代码VFD	セブンスドラゴンIII code:VFD	SEGA Games	RPG	6469日元
22日	美妙天堂 目标是偶像大奖赛No.1	プリパラ めざせ! アイドル☆グランプリNo.1!	T-ARTS	SLG	5832日元
22日	塞尔达传说 三角力量 3个火枪手	ゼルダの伝説 トライフォース3銃士	Nintendo	ACT	5076日元
2015年11月					
5日	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活2	ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ2	BNE	ETC	6145日元
5日	乐高 侏罗纪世界	LEGOジュラシック・ワールド	Warner Bros.	ACT	5076日元
5日	铁道日本 路线之旅 上毛电气铁道篇	鉄道にっぽん! 路線たび 上毛电气鉄道编	Sonic Powered	SLG	6264日元
12日	跨界计划2 勇敢新世界	プロジェクト クロスゾーン2: ブレイブニューワールド	SEGA Games	S・RPG	7171日元
19日	角落玩偶生活 开店啦	すみっコぐらし おみせはじめるんです	日本Columbia	SLG	5184日元
19日	桑塔和海盗的诅咒	シャンティ -海贼の呪い-	Intergrow	ACT	4536日元
26日	偶像活动 我最棒的舞台	アイカツ! My No.1 Stage!	BNE	SLG	5626日元
28日	怪物猎人 ×	モンスターハンタークロス	Capcom	ACT	6264日元
2015年12月					
3日	懒蛋蛋 来个半熟的	ぐでたま 半熟でたのむわ-	Rocket Company	ETC	5184日元
23日	SEGA 3D复刻档案2	セガ3D复刻アーカイブス2	SEGA Games	ETC	4849日元
2016年1月					
14日	卡片战斗先导者G 奔向胜利	カードファイト!!ヴァンガードG ストライド トゥ ビクトリー!!	Furyu	TAB	6458日元
21日	塞尔达无双 海拉尔全明星	ゼルダ无双 ハイラルオールスターズ	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
2015年冬					
未定	太空战机爆发 编年史救世主	ダライアスバースト クロニクルセイバーズ	角川Games	STG	售价未定
未定	食戟之灵 友情与羁绊的一盘	食戟のソーマ 友情と绊の一皿	Furyu	AVG	售价未定
未定	索尼克 爆破 火与冰	Sonic Boom: Fire & Ice	SEGA Games	ACT	售价未定
2015年内					
未定	马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX	マリオ&ルイージRPG ペーパーマリオMIX	Nintendo	RPG	售价未定
2016年夏					
未定	妖怪手表3	妖怪ウォッチ3	Level-5	RPG	售价未定
2016年内					
未定	怪物猎人 物语	モンスターハンター ストーリーズ	Capcom	RPG	售价未定
未定	银河战士Prime 联邦精英	メトロイドプライム フェデレーション・フォース	Nintendo	FPS	售价未定
未定	逆转裁判6	逆转裁判6	Capcom	AVG	售价未定
发售日未定					
未定	妖怪三国志	妖怪三国志	Level-5	SLG	售价未定
未定	点心世界	スナックワールド	Level-5	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙 怪兽统领者3	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时	ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて	Square Enix	RPG	售价未定

近期焦点



七龙战记Ⅲ 代码VFD

10.15 ◆SEGA Games◆RPG◆6469日元 3DS 期待度 A



“《七龙战记》系列”最新作终于要迈向整个系列故事的最终阶段，人与龙长达两万年的战争到底会以怎样的方式划上句点？系列作向来以丰富的战略性以及高自由度的自创人物著称，本作则是把这些优良传统发扬光大。在战斗上更是增加了“搭档系统”、“9人3队共同行动”等要素，提升了战斗系统的战术性。





塞尔达传说 三角力量 3个火枪手

10.22 ◆Nintendo◆ACT◆5076日元 3DS 期待度 S



强调“3人组队”的《3个火枪手》即将与大家见面。本作供3人挑战的场景多达32种，每个场景都蕴含着多种谜题，而且多是考验3名玩家之间的合作，是互相坑人还是合作过关？相信无论怎么选择都会有很大乐趣。此外本作的换装系统亦收录多种服装，玩家只要收集迷宫里的宝藏，就能找裁缝制作各种特殊服装，不仅有实用性还能满足换装需求。

TGS期间大量新作消息放出，发售表也随之大幅更新，特别是PSV那边几乎是给刷了版，大量游戏甚至无法登上发售表。不过《最终幻想Agito 加强版》的开发中止倒是有点让人意外，虽然这款作品一直没有放出太多的情报，但还是来得有点突然。《死在迷宫的地下》延期两个月，希望能在品质上有所提升。另外由于官方中文版名称公布，之前的《噬神者 复活》更名为《噬神者 解放重生》。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2015年10月					
1日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo Games	RPG	6264日元
15日	激次元组合 布兰+海王星VS丧尸军团	激次元タッグゲイム ブラン+ネプテューヌVSゾンビ军团	Compile Heart	ACT	7344日元
29日	噬神者 解放重生	GOD EATER RESURRECTION	BNE	ACT	5626日元
29日	巡夜	夜回	日本一Software	ACT	6458日元
2015年11月					
5日	出包王女 Darkness 真正的王女	To LOVEる –とらぶる–ダ–クネス トゥル–プリンセス	Furyu	SLG	7538日元
19日	神圣王国	グランキングダム	Spike Chunsoft	RPG	6998日元
19日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィ–のアトリエ ～不思议な本の炼金术士～	Koei Tecmo Games	RPG	6264日元
19日	命运石之门0	STEINS;GATE 0	5pb.	AVG	7344日元
19日	欧米伽迷宫	オメガラビリンス	D3 Publisher	RPG	7344日元
19日	临时女友 与你共度的暑假	ガ–ルフレンド（仮）きみと过ごす夏休み	BNE	AVG	7171日元
19日	翔船Q	エアシップQ	Cygames	A・RPG	2500日元
26日	舰队收藏 改	舰これ改	角川Games	SLG	6264日元
26日	数码宝贝物语 电脑侦探（中文版）	数码宝贝物语 网络侦探	BNE	RPG	售价未定
26日	超次元大战 海王星VS世嘉硬件女孩 梦之合体SP	超次元大战 ネプテュ–ヌVSセガハ–ドガ–ルズ 梦の合体スペシャル	Compile Heart	RPG	7344日元
26日	半罪少女2	クリミナルガ–ルズ2	日本一Software	RPG	6458日元
2015年12月					
3日	干物妹小埋 干物妹育成计划	干物妹！うまるちゃん 干物妹育成计画	Furyu	SLG	6998日元
10日	偶像大师 Must Songs 红盘・蓝盘	アイドルマスタ– マストソングス 赤盘/青盘	BNE	MUG	6156日元
10日	英雄传说 空之轨迹SC 进化版	英雄传说 空の轨迹 SC Evolution	角川Games	RPG	6264日元
17日	死在迷宫的地下	メイQノ地下ニ死ス	Compile Heart	RPG	7344日元
17日	电击文库 战斗巅峰 再点火	电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION	SEGA Games	FTG	6663日元
17日	求生档案 天空的彼端	イグジストア–カイヴ –The Other Side of the Sky–	Spike Chunsoft	RPG	7344日元
17日	奇迹女孩祭	ミラクルガ–ルズフェスティバル	SEGA Games	MUG	7549日元
24日	噬神者 解放重生（中文版）	噬神者 解放重生	BNE	ACT	售价未定
2015年冬					
未定	圣剑传说 最终幻想外传	圣剑传说 –ファイナルファンタジ–外传–	Square Enix	A・RPG	售价未定
未定	机动战士高达 EXTREME VS–FORCE	机动战士ガンダム EXTREME VS–FORCE	BNE	ACT	售价未定
2015年内					
未定	黄道十二宫 欧卡农冒险	Zodiac Orcanon Odyssey	Kobojo	RPG	售价未定
2016年1月					
14日	奥丁领域 里普特拉西尔	オ–ディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	A・RPG	8618日元
28日	勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多	ドラゴンクエストビルダ–ズ アレフガルドを复活せよ	Square Enix	RPG	6458日元
2016年2月					
25日	勇者将死	勇者死す。	日本一Software	RPG	6458日元
2016年3月					
未定	初音未来 女歌手计划X	初音ミク –Project DIVA– X	SEGA Games	MUG	售价未定



激次元组合 布兰+海王星VS丧尸军团

10.15 ◆Compile Heart◆ACT◆7344日元 PSV 期待度 B





本作是“《海王星》系列”最新作，系统承接《超次元动作 海王星U》，是属于无双类的动作游戏。玩家将会操控四位女神扫荡出没在校园里的丧尸，维护学校和平。本作拥有2人组合系统，面对成群丧尸，玩家可以选择2人交替进行战斗。角色成长则可以通过分配技能点来强化角色能力，亦能自由更换角色的服装与饰品。



噬神者 解放重生

10.29 ◆BNE◆ACT◆5626日元 PSV 期待度 A





游戏以《噬神者》初代为剧情原点，以当下最新作《噬神者2 狂怒解放》的系统作为基础，在此之上还增加了新的捕食动作系统，让战斗时的打法更加多变，荒神进化后的招式与以往大不相同，颇具新鲜感，也让战斗更加刺激。新加入的后传剧情也把以往一些不太清晰的部分解释得更加明了，喜欢共斗游戏和系列爱好者们可不要错过了。

DVD光盘 内容导视

TGS 2015 索尼展前发布会








怪物猎人 物语


舰队收藏 改


噬神者 解放重生

游戏展望台

电击文库 战斗巅峰 再点火
数码宝贝世界 next Order
召唤之夜6 失落境界
圣剑传说 最终幻想外传
跨界计划2 勇敢新世界
逆转裁判6
塞尔达传说 三角力量 3个火枪手
塞尔达无双 海拉尔全明星
七龙战记Ⅲ 代码VFD


怪物猎人×

新作特搜队


勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主

口袋妖怪超不可思议的迷宫

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

全新抽奖模式启动：登陆sp.ucg.cn，点击"《掌机王SP》VOL.238电子回函"并参与填写，同样有获得奖品的机会。

参与方式：在2015年10月31日前（以邮戳时间为准）1.将本辑附赠的"读者调查表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020）2.登陆网址sp.ucg.cn后点击"《掌机王SP》VOL.238电子回函"并参与填写。以上两种方式均可参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动！







PS4外形代金卡收纳盒



三等奖

1名 PSV彩包

1名 3DS LL海绵包

1名 3DS电源



二等奖

1名 《暗魂献祭》同捆包

1名 3DS LL/New 3DS LL《怪物猎人3 G》硬壳包

《掌机王SP》第236辑中奖名单

一等奖 1名 露琪娜Amiibo

昆明市	陈卓

二等奖2名 掌机限定包

淮安市	宋皓晨
湖州市	赵圣祺

三等奖3名 掌机周边

厦门市	胡诚
武汉市	王春楠
桂林市	赵宇鑫

《掌机王SP》第236辑DVD问答—中奖名单



3名 PSV凹点硬壳包

海口市	随云
柳州市	覃思宇
株洲市	郑翰林

答案：C

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net